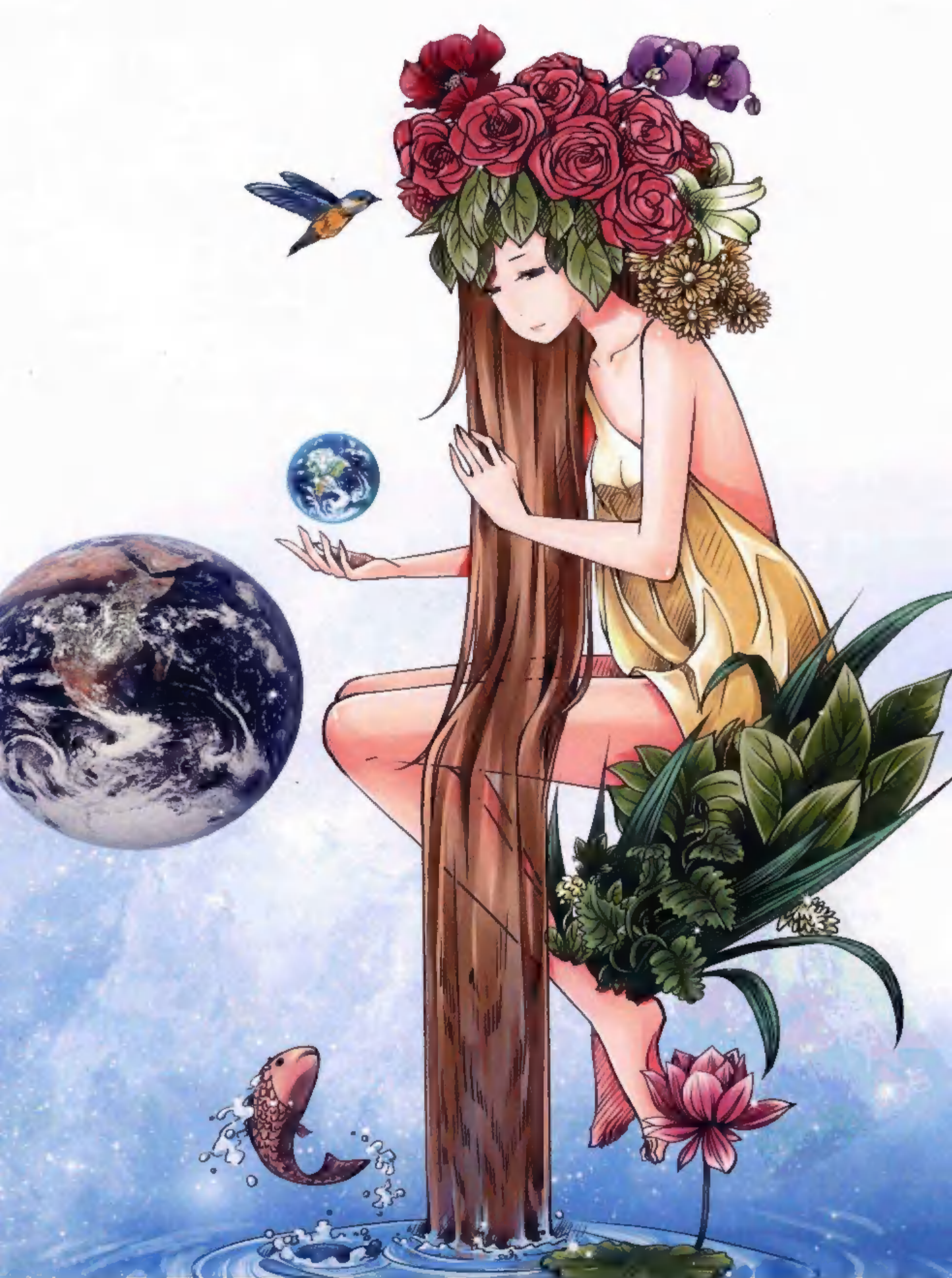
C·C动漫社／编著
①综合篇
动漫大图鉴
技法讲解
＋
图鉴素材
的超级组合！
中国青年出版社

# 超级动漫大图鉴

## ①综合篇

C·C动漫社／编著

# 前言

经过长期的漫画训练大家会发现自己能够掌握的漫画知识越来越多，可以尝试自己创作并绘制故事漫画了，当自己天马行空的想象力以图画的形式跃然于纸上的时候是不是会有一种难以言喻的成就感呢？答案当然是肯定的。但是，我们不能因为这一小小的进步就沾沾自喜或停滞不前，因为专业的漫画家之路还很漫长呢。

在我们开始创作有剧情的故事漫画时，总有一个无法绕过的困难挡在面前，那就是想要画的东西有很多连见都没有见过，更别提将它画在纸上了，这是由于我们没有或是来不及收集各种漫画素材导致的。漫画素材的收集需要花费大量的时间和人力，有些素材靠个人的力量根本就没有办法收集全，这该怎么办呢？

还在为找不到合适的素材而发愁的漫迷们现在终于可以不用再为此发愁了，因为本书将为大家解决这个燃眉之急。为了方便大家学习并查找各种漫画素材，本书按照一般漫画通用的先画主体人物、再画动物和场景、最后进行后期处理的这一顺序将书中的内容合理分为漫画人物篇、漫画非人物篇、漫画动物篇、漫画道具、美食篇、漫画场景篇、漫画特效篇共6篇14个章节。除了为大家收集漫画素材之外，本书还将这些素材的具体绘制方法也进行了详尽解说，力争让大家以最快的速度掌握那些平时很少接触的素材的绘制方法。读者可以利用书中罗列的素材进行改编加工、也可以用来启发创作的灵感。

下面就让我们一同进入漫画的华美世界吧！

## 本书的使用说明

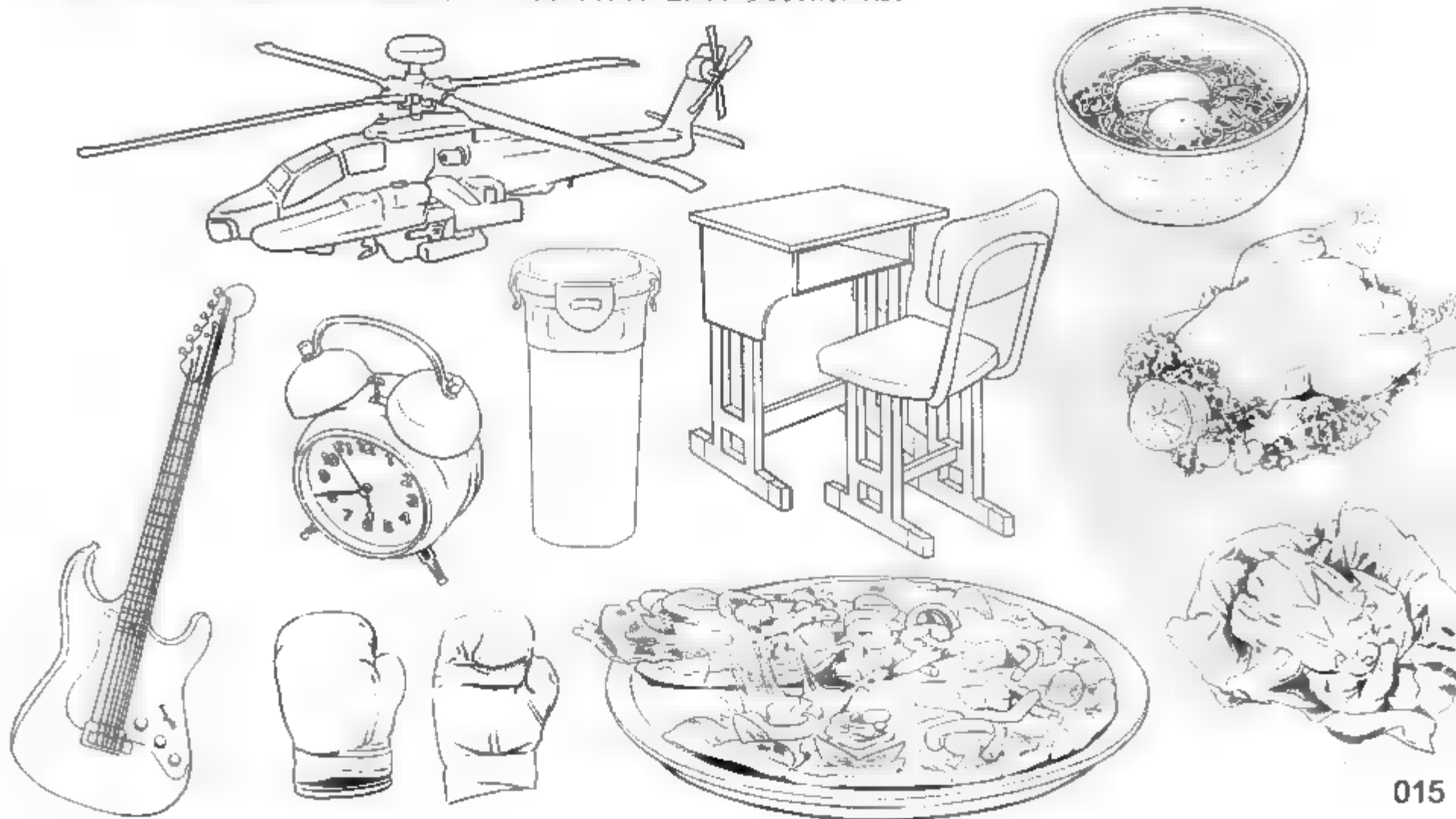
本篇分四章介绍了各类美少女、美少年、Q版人物以及个性角色的绘制方法。

本篇向大家介绍了各种人兽合成类生物、机械类以及精灵鬼怪的画法和参考图例展示。

## 漫画动物篇

本篇分三章向大家介绍了漫画中常见的各种写实动物、Q版动物以及拟人化动物。

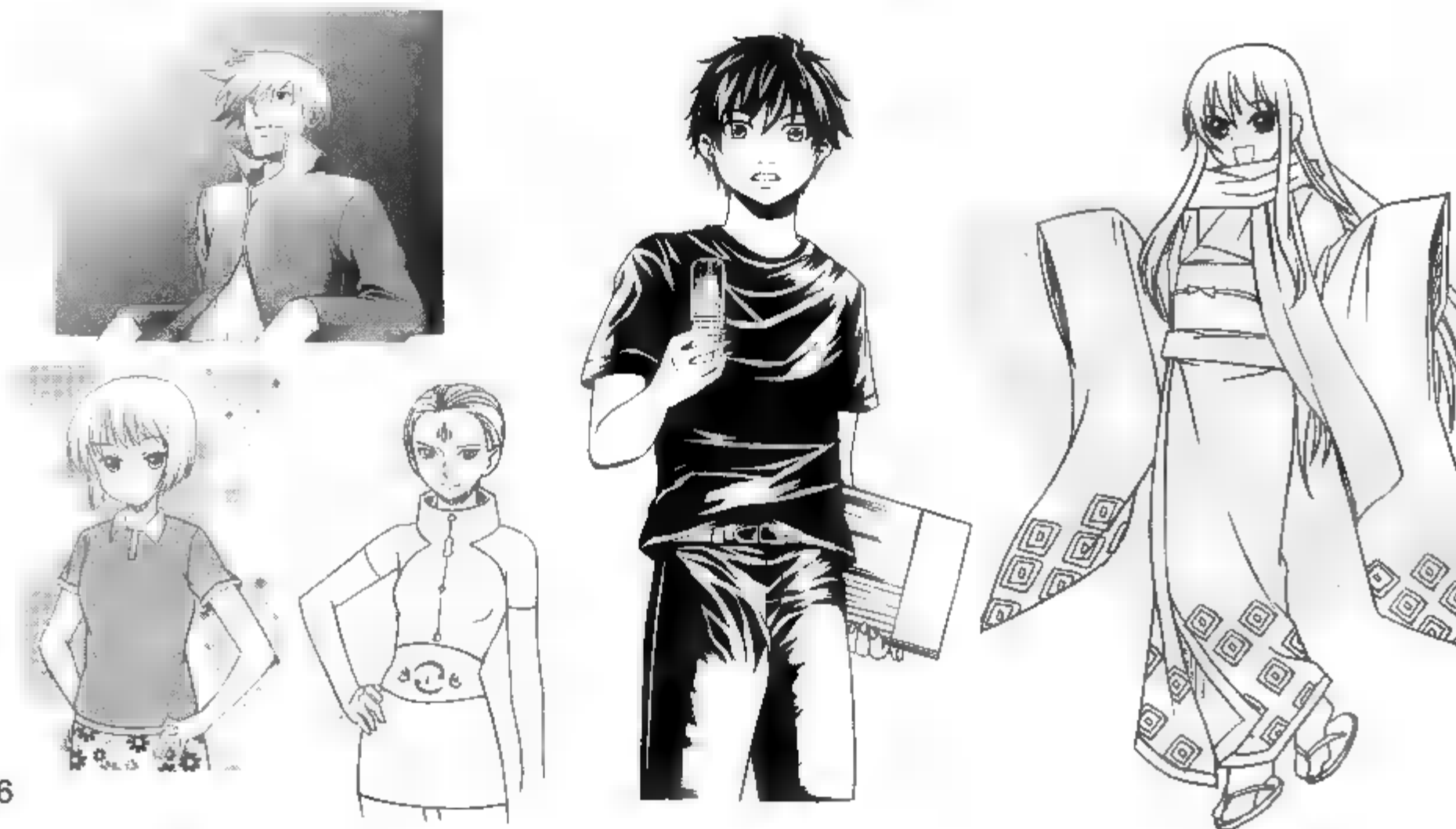
## 漫画道具美食篇

本篇分两章向大家介绍了漫画中会出现的各种道具和美食的画法。

## 漫画场景篇

本篇分四章介绍了各种自然场景和人文场景的画法，同时为大家介绍了人物和场景的组合画法。

## 漫画特效篇

本篇分三章向大家介绍了网点的种类和使用方法，以及漫画后期的处理方法。

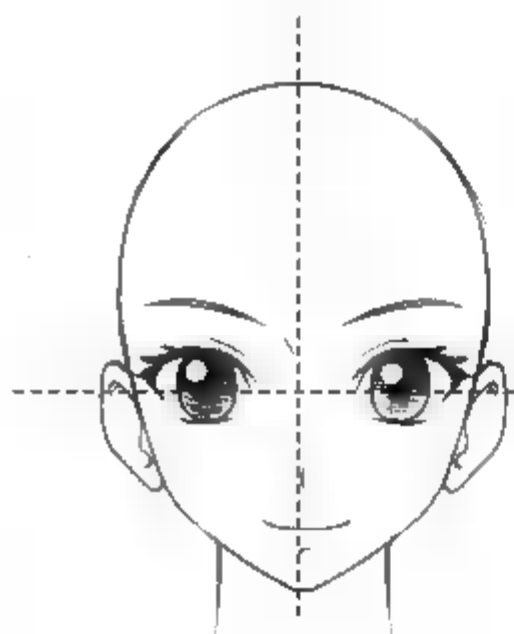
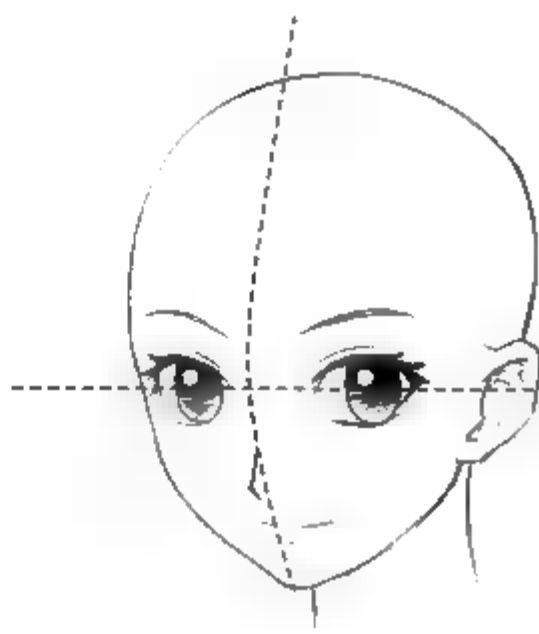
1

# 漫画人物篇
# 动漫美少女

在漫画的世界里有各种各样的美少女，女性在漫画里占有重要的地位，这一章我们将介绍不同美少女的脸型、发型、表情动作以及服装的绘制方法。通过大量的图例展示，能让读者更加直观地参考不同类型的美少女画法。

# 1 刻画美少女的个性五官

漫画中有不同类型的美少女，绘制时可以通过不同形状的五官变形来达到想要的效果。例如改变美少女眼睛的大小和形状、眉毛的形状和位置、嘴的形状等，从而刻画出不同感觉的美少女。现在我们就举例说明。

## 1.1 利用十字线画准五官

人的面部是对称的，要画出漂亮的五官，首先要将五官画得对称。画五官时，不能随意地画，尤其是初学者，可以利用十字线画出对称、漂亮的五官。

十字的水平线可以确定眼睛的位置，约在头部中央的位置，垂直线则是将面部等分的中线。在这样的十字线基础上就可以准确画出五官了。

正面

同样，3/4侧面也可以用这样的方法绘制。因为人的头部是个椭圆形，所以正面看不到的弧度变化在侧面就可显现出来。

3/4侧面

在定十字线前要先思考一下将十字线的水平线定在人物面部的什么部位最合适，水平线在面部的位置会直接影响所画人物的容貌和年龄。

十字线确定好之后，只要在脸上添加五官就可以了，这样画出来的人物五官的位置和比例就是正确的。

水平线在头部中央以下的位置，可以表现小孩子。

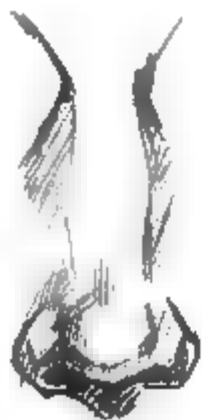
水平线大致在头部中央的位置，可以表现少女。

水平线在头部中央以上的位置，可以表现成年女性。

## 不同类型美少女的眉眼展示

## 1.3 鼻子的画法

在绘制漫画人物的五官时，和真实人物差距最大的就是鼻子。在漫画里用一个点也可以表现鼻子，但是想要表现出更多元化的漫画人物鼻子，还是要了解鼻子的结构。美少女的鼻子要画得小巧可爱一些，下面就举例讲解。

### 真实人物的鼻子

**正面的鼻子**

正面的鼻子由鼻梁、鼻翼、鼻头组成，鼻梁较直，鼻翼两边呈弧线。

**3/4侧面的鼻子**

3/4侧面的鼻子因为透视关系，具有近大远小的效果。

**正侧面的鼻子**

正侧面的鼻子像直角三角形，鼻头位置比鼻孔高。

### 漫画人物的鼻子

**正面的鼻子**

漫画中的鼻子被简化了很多，可以不画出鼻翼，只在鼻子另外一侧画出阴影。

**3/4侧面的鼻子**

绘制3/4侧面的漫画人物鼻子时要注意透视关系，鼻梁的弧线更弯曲。

**正侧面的鼻子**

正侧面的漫画人物鼻子轮廓不像真实人物那么直，可以画得弯曲一些。

### 鼻子在面部的效果

左图中该女生的鼻子画得很小巧，为了表现出她的可爱，鼻头也画成圆圆的感觉。

左图中该女生的鼻子没有画出鼻头，只用有些弯曲的短线表现出了鼻梁。

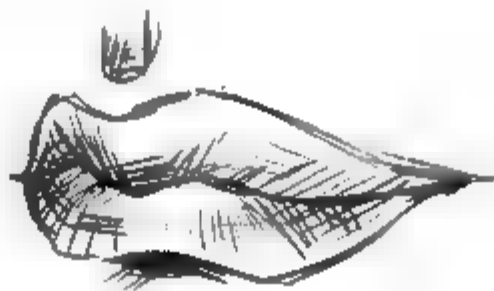
## 不同类型美少女的鼻子展示

# 1.4 嘴的画法

漫画人物的嘴也比真实人物的嘴更简单，有时用一条弧线就可以表现紧闭的嘴了。但是要画出好看的嘴形，首先要了解真实人物嘴巴的基本画法。下面来看看真实人物的嘴与漫画人物的嘴之间的差别。

**真实人物的嘴**

**正面的嘴**

从正面看，嘴分为上唇和下唇，下唇较厚，唇缝呈M形。

**3/4侧面的嘴**

因为透视关系，唇中凸起的位置不在正中，更具有立体感。

**正侧面的嘴**

正侧面的嘴上唇比下唇要凸出一些。

**漫画人物的嘴**

**正面的嘴**

漫画人物的嘴被简化了许多，把唇缝的起伏画出来，再强调一下嘴角就可以了。上下唇线也不用全画出来。

**3/4侧面的嘴**

3/4侧面的嘴要画出唇线的透视变化。

**正侧面的嘴**

正侧面的嘴的轮廓和真实的嘴差不多，比真实人物的嘴更简略一些。

**嘴在面部的效果**

左图中该女生的嘴形呈弧线，省略了上下唇线，这是较简单的画法。弧线没有全部连上，这种表现手法显得更加自然。

与左图相比，该女生的嘴的画法更接近真实人物的嘴，因为画出了上下唇线，所以嘴显得更加丰满。

## 不同类型美少女的嘴巴展示

## 1.5 耳朵的画法

根据漫画风格的不同，漫画人物的耳朵可以画得很复杂，也可以画得很简单。比起五官其他部分，耳朵的位置较独立，可作为面部的重点进行刻画，因此在漫画中我们常常忽略不同角度耳朵的画法。要画好耳朵，首先还是要学习真实人物的耳朵特征，下面我们来了解耳朵的结构及画法。

### 真实人物的耳朵

**正面的耳朵**

从正面看，耳朵变得较扁，在绘制时需要注意耳朵结构的穿插关系。

**侧面的耳朵**

侧面的耳朵像数字9，构造也较复杂，画的时候可以先画出外部轮廓，再绘画里面的结构。

**背面的耳朵**

在表现背面的耳朵时，只要画出外轮廓就可以了，耳朵的外形显得较为修长。

### 漫画人物的耳朵

**正面的耳朵**

正面耳朵的画法和真实人物的耳朵差不多，但线条更简单一些。

**侧面的耳朵**

漫画人物的耳朵轮廓比真实人物的耳朵显得更圆润一些。

**背面的耳朵**

背面耳朵的画法和真实耳朵基本是一样的，可以把耳廓画得丰满一些。

### 耳朵在面部的效果

左图中女生的耳朵从正面看比较凸出，像招风耳，耳朵内部的结构也没有画出来，这种风格的耳朵会使人物显得很可爱，适合塑造年纪较小的女生。

左图中女生的耳朵全都露了出来，耳朵的外形也更接近真实人物的耳朵，这种风格的耳朵比较适合塑造成熟的女性。

# 2 绘制不同脸型的美少女

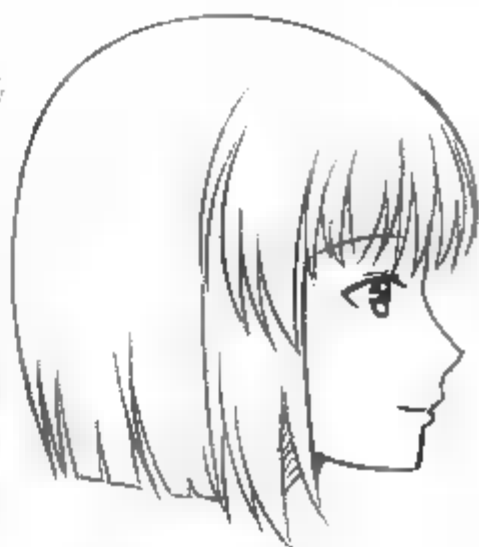
脸型大致可以分为瓜子脸、圆脸和鹅蛋脸三种，不同的脸型特点也不一样，例如圆形脸可以表现年纪较小的女生，瓜子脸可以凸出女生秀气的外表，鹅蛋脸则用于表现成熟女性。下面我们来举例讲解。

## 2.1 瓜子脸的特点

瓜子脸是漫画中常见的脸型，特点是下巴很尖、脸颊到下巴的轮廓线较直。

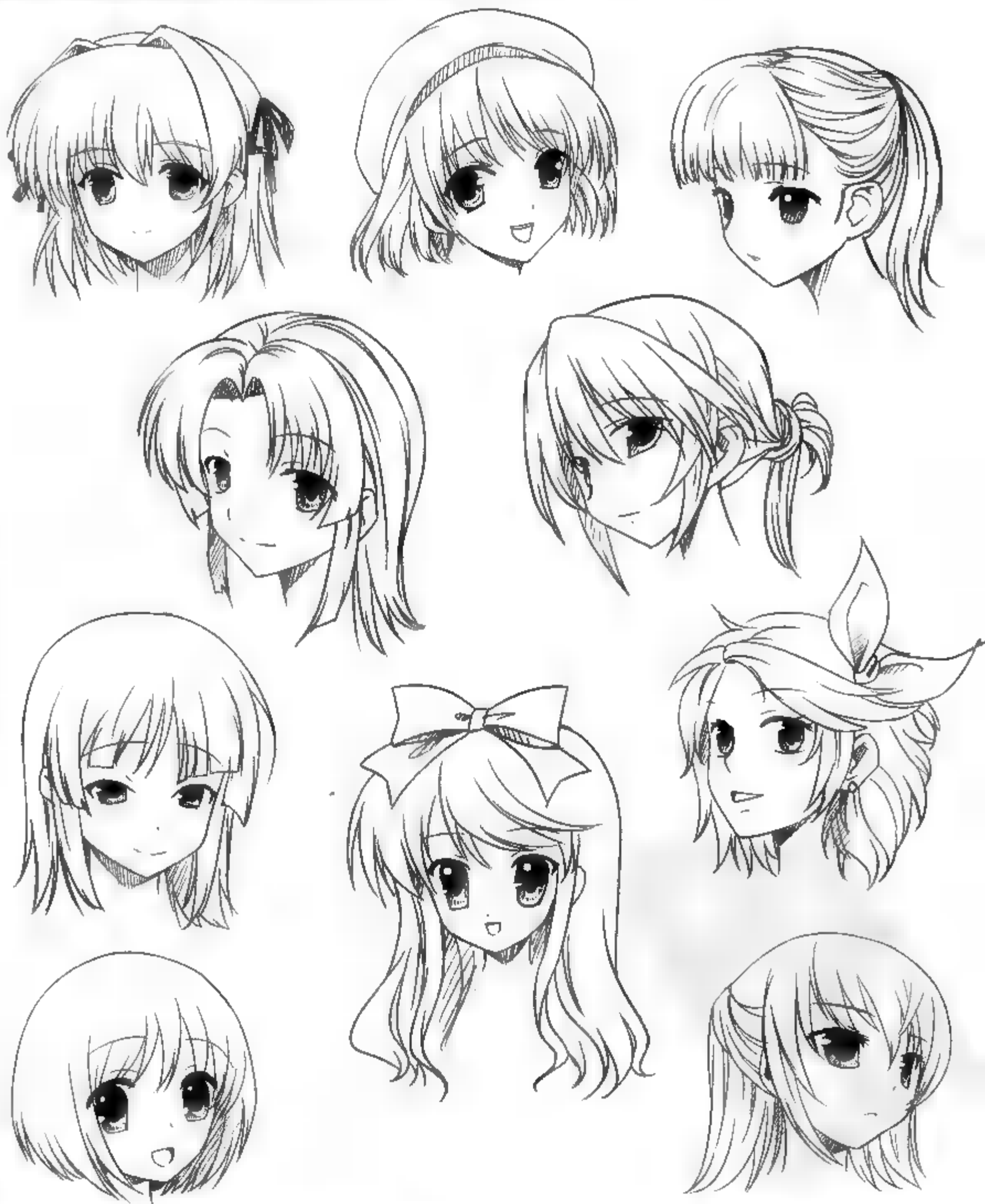
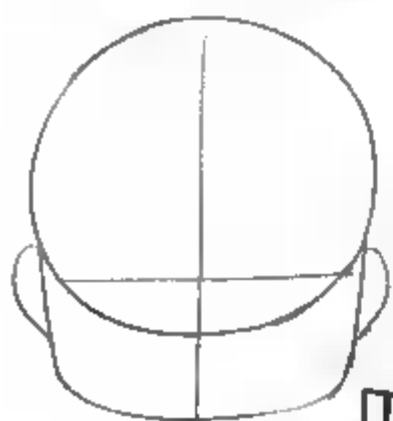
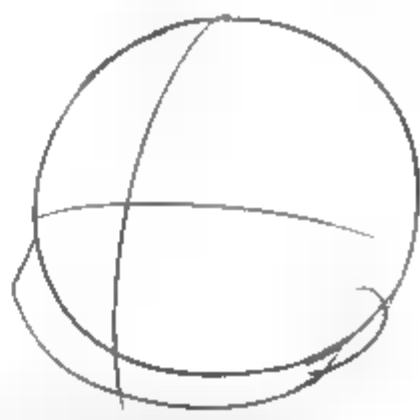
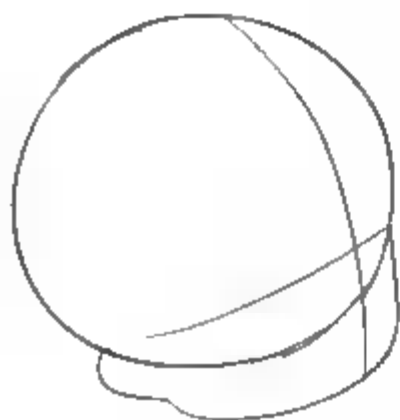
从正面看，瓜子脸下巴显得非常尖。画瓜子脸正面的时候，要把下巴画得小巧一些。

瓜子脸正面

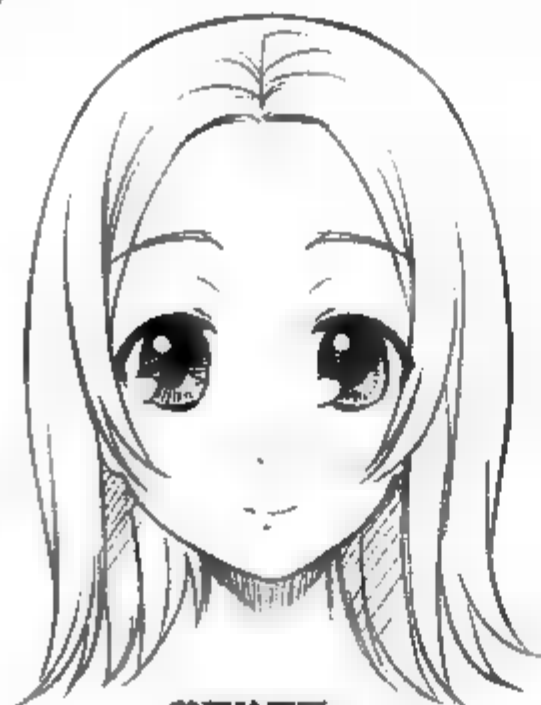
从正侧面看，瓜子脸的轮廓显得较尖锐。下巴的转角也要画得尖锐一些。

瓜子脸正侧面

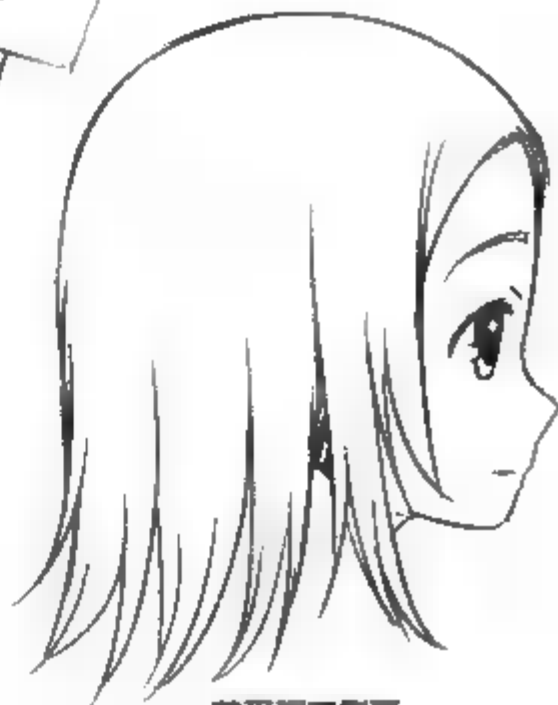
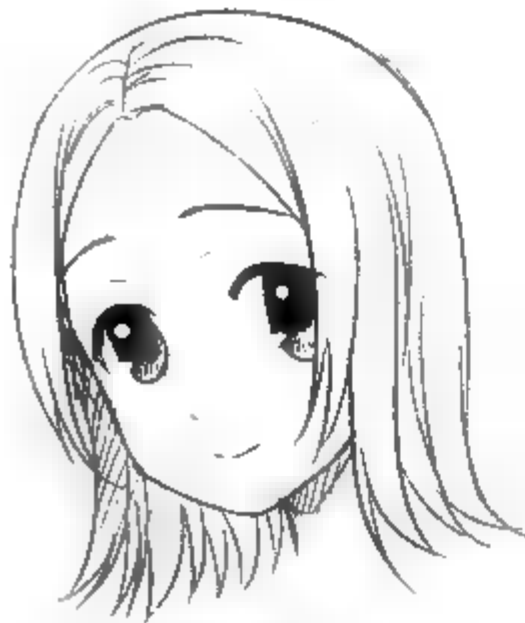
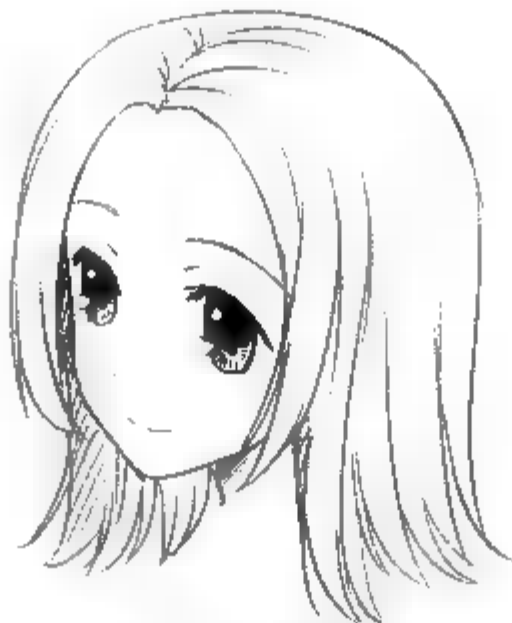
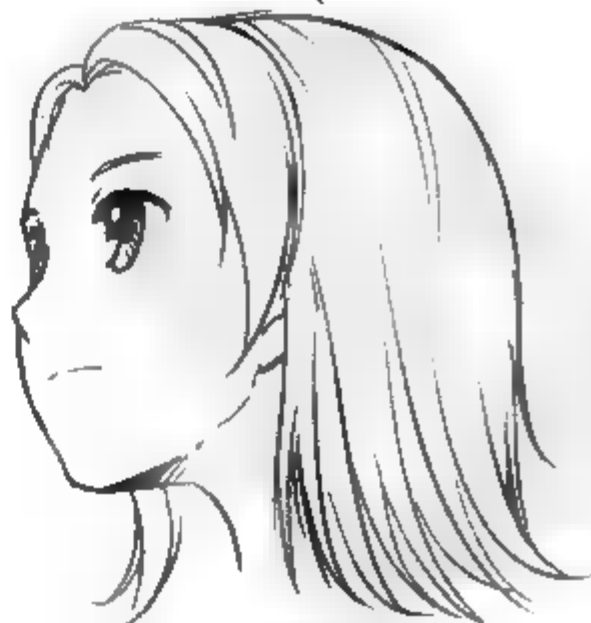
瓜子脸3/4侧面

瓜子脸仰视角度

瓜子脸俯视角度

## 2.3 鹅蛋脸的特点

鹅蛋脸和以上两种脸型相比，更接近真实人物的脸型。鹅蛋脸较长，脸颊到下巴的过渡自然。

从正面看，鹅蛋脸的轮廓较柔和，下巴小巧圆润。画鹅蛋脸的时候，要将下巴画得稍长一些。

鹅蛋脸正面

从正侧面看，鹅蛋脸的面部轮廓较柔和，下巴过渡自然流畅。

鹅蛋脸正侧面

鹅蛋脸3/4侧面

鹅蛋脸俯视角度

鹅蛋脸仰视角度

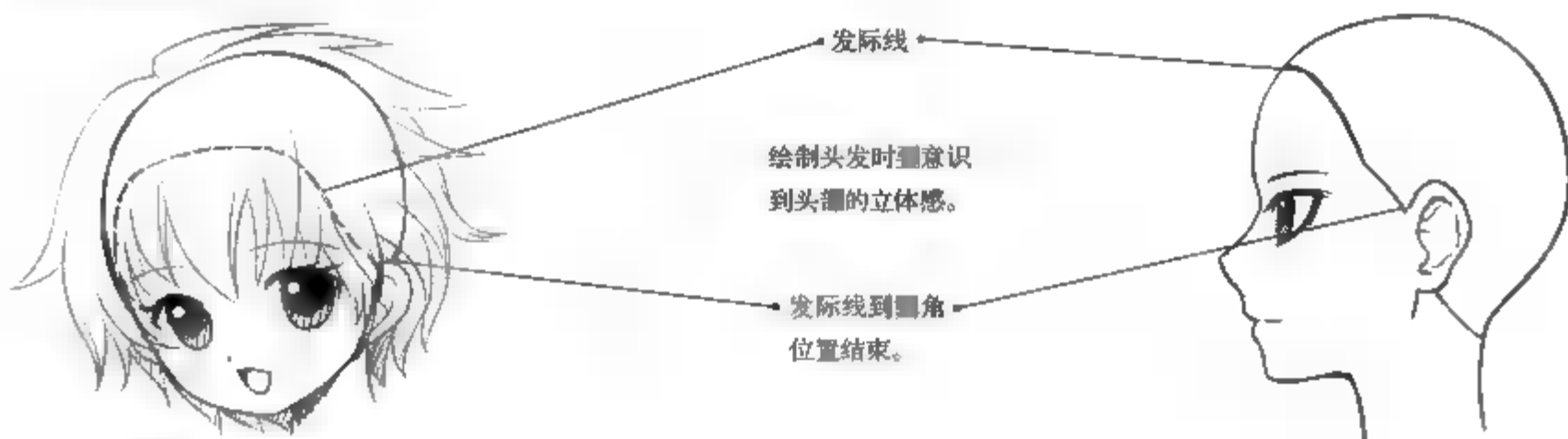
## 不同角度的鹅蛋脸美少女展示

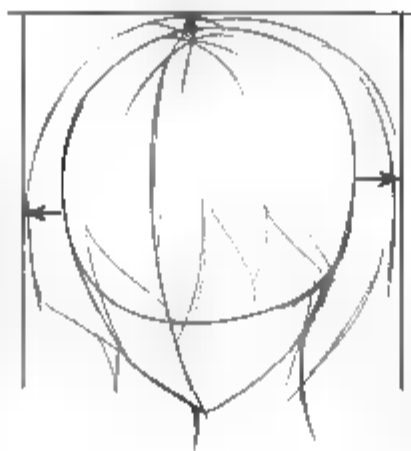
# 美少女发型

这一节将美少女发型分成短发、长发和卷发来分别讲解。不同样式的发型，绘制方法也不一样。要创造出个性、漂亮的美少女，就一定要了解不同发型的特点。本节通过大量的图例为大家展示各种漂亮的美少女发型。

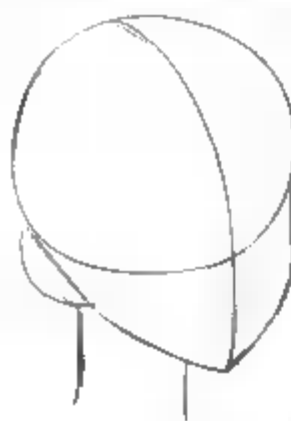
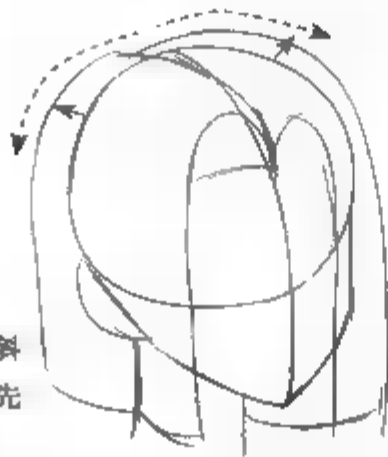
## 3.1 头发的基本画法

画头发的时候要根据头部的轮廓来画，头发不可能完全贴在头上，头发和头之间会有一定的厚度。通过改变头发的长度、厚度和卷曲度，就能画出不同的发型。下面我们就来为美少女设计适合的发型吧！

### 头发与头的关系

### 带刘海的短发绘制方法

学习绘制头发的新手往往会遇到一个难题：到底怎样才能将头发画得既饱满又不变形？这个问题很好解决，那就是在画头发之前先将人物的头部轮廓完整地画出来。

在人物头部轮廓的基础上绘制头发就容易多了，绘制时要注意头发是有厚度的。

这样画出的头发在外形上和人物的头部就很贴合了。

### 中分发型的绘制方法

画中分发型或者是斜分发型的时候，也要先画出头部的轮廓。

画中分发型的时候，参照十字线上的竖线位置画出头发的纹路就可以了。而头顶的头发时沿头发的纹路中间并顺着头顶弧度画出自然的弧线。

头发的发丝也要顺着头顶的弧度自然地画出。

## ■ 3.2 绘制短发

短发给人的感觉是俏丽干练，发长最长达到颈部，样式比较简单。设计短发美少女的时候，头发要画得蓬松一些。

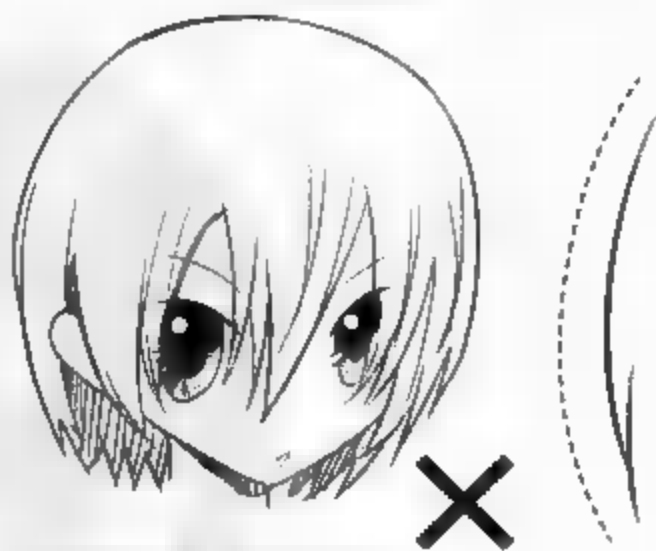
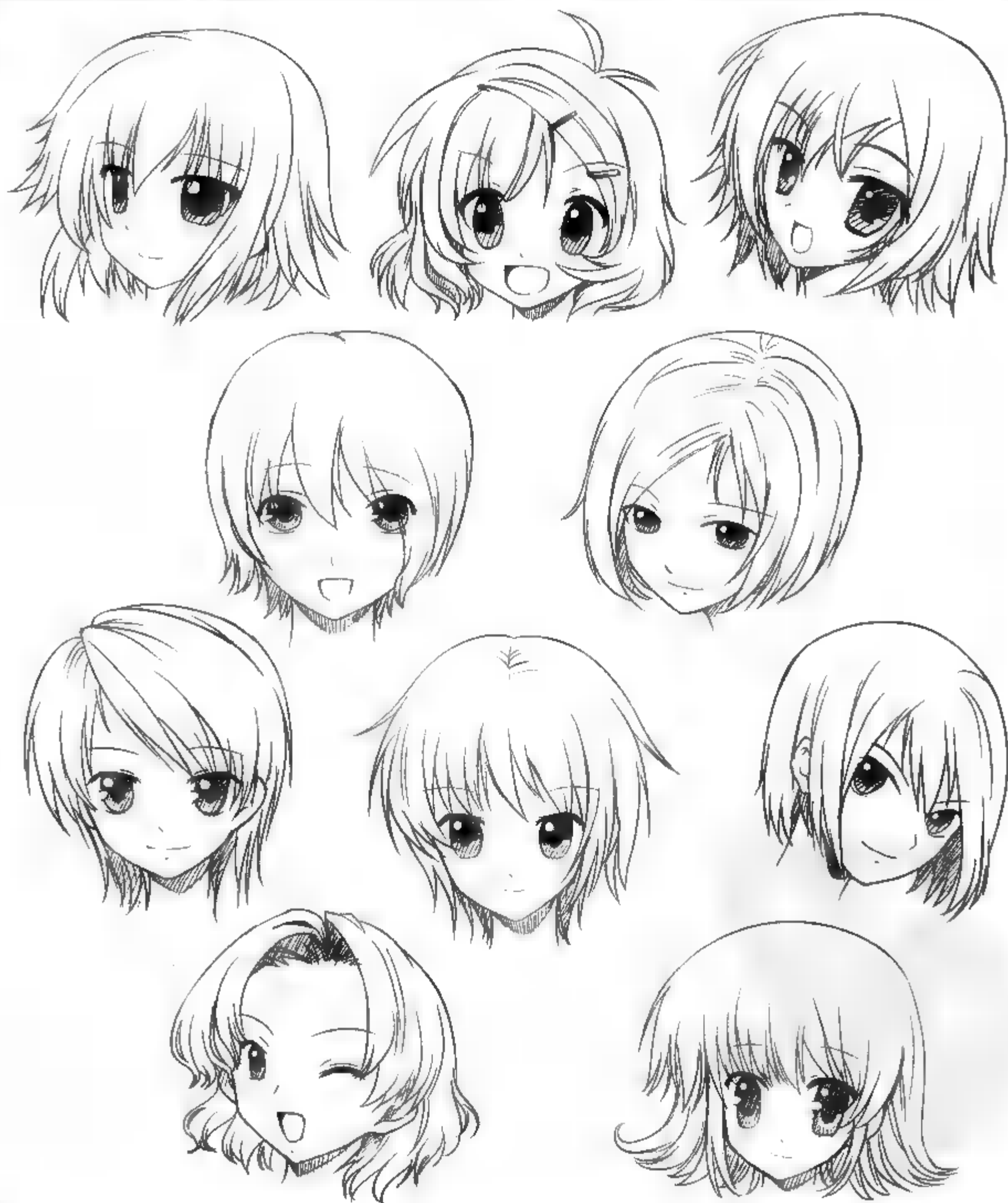
在设计美少女短发的时候，要画出头发的蓬松感，刘海要画得长一些。

从正侧面看，短发美少女的后脑勺显得较高，可以将另一侧的头发也画出来，以表现出立体感。

两侧的头发较多，刘海也凌乱地贴在额头上，表现出小女生的自然随意。

耳朵后面有一条线被挡住，可以区分出耳发和后发。

头上没有太多的装饰，有一种凌乱的美感。画这种发型的时候，发丝不用画太多，这样能表现出短发的利落和蓬松感。

要画出短发的蓬松感，可以把头发的层次画得多一些。就像上图一样，可以多画些尖形的发梢进行表现。

如果像上图一样紧贴着头部画头发的轮廓，这样的短发就显得太死板，没有蓬松的感觉。

## 3.3 绘制长发

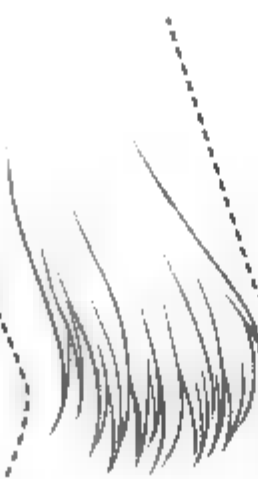
长发给人的感觉是飘逸、充满女性魅力，长发的长度超过肩膀，我们可以通过添加一些发丝表现长发的顺滑感。下面一起来学习吧！

画美少女的长发时要把头发画得柔顺自然。静止不动时，长发是自然下垂的，画的时候多用自然的长弧线表现。

从侧面看，长发的长度在腰部位置，头发顺着头部的轮廓自然下垂，发梢自然地贴在背上。

这里设计的长发女生的头发并没有完全贴在肩膀上，头发的走向是朝前的，表现长发飘逸的动态感。

添加发丝的时候，主要是在发梢处添加。

画的时候要在发梢多画出一些发丝，这样才能凸出头发飘动的柔顺感。

要表现出长发飘逸自然的感觉，除了要画出很多发丝的感觉，还要画出动态感。就像上图一样，每一根发丝都自然地朝着一个方向飘动。

长发的发梢处要多画些发丝，如果像上图一样既没有画出头发的动势，发梢的形状也很僵硬，整个人物就会显得呆板而不好看。

## ● 3.4 绘[illegible]卷发

卷发给人一种华丽的感觉，根据卷发卷曲的程度不同，画法也不一样。长卷发看上去洋气高贵，短卷发精致可爱，盘起来的卷发整齐华丽。下面就举例讲解。

右图中美少女留着一头长波浪。通常在设计卷发美少女的时候，头顶位置的头发不用画成卷的。如果是较长的卷发，可以将发梢画得卷曲一些。

从侧面看，卷曲的头发显得很蓬松，不用像画直长发那样贴在背上。

发量很多，整个头发非常蓬松，卷曲的弧度也很大，扎起来的头发发梢向外弯曲。

在转折处可以多画一些发丝，凸出层次感。

画这种卷曲头发的发丝时，要沿着头发弯曲的走向画，不用画得太多。在发梢处和转角弧度较大的地方，发丝要画得密集一些。

画卷发的时候，发丝要画得自然一些，要有疏密变化，每一根发丝弯曲的方向要在大的弯曲弧度里有一些小的变化。

如果画成了像上图这样，每一根发丝都朝一个方向弯曲而且没有疏密变化，就会显得很不自然。

## 3.5 为头发增添装饰效果

除了为头发本身设计样式之外，还可以通过一些装饰品或者将头发扎起来、编起来、来表现更多样化的发型。搭配得好可以让发型更漂亮，反之则起反效果。如果发型本身简单，配饰就可以复杂些；如果发型本身复杂，所搭配的配饰就要简单一些。

利用一些饰品装饰头发时，发型可以设计得再华丽一些。上图中女生头上缀着的一串串金属珠子，配合夸张的卷发，显得十分华丽。

从侧面看，头上的金属珠子缀在卷发前面。设计时没有让它们穿插，这样画起来也更顺手。

为左图这个女生设计头发装饰的时候，在头上系上一根缎带并打了一个结，简单而可爱。

也可以用头巾把头发包住，塑造一种休闲时尚的感觉。

用礼帽装饰头发会显得更加华丽。画礼帽的时候，可以加一些阴影来表现帽子的质感。

## 美少女发型装饰展示

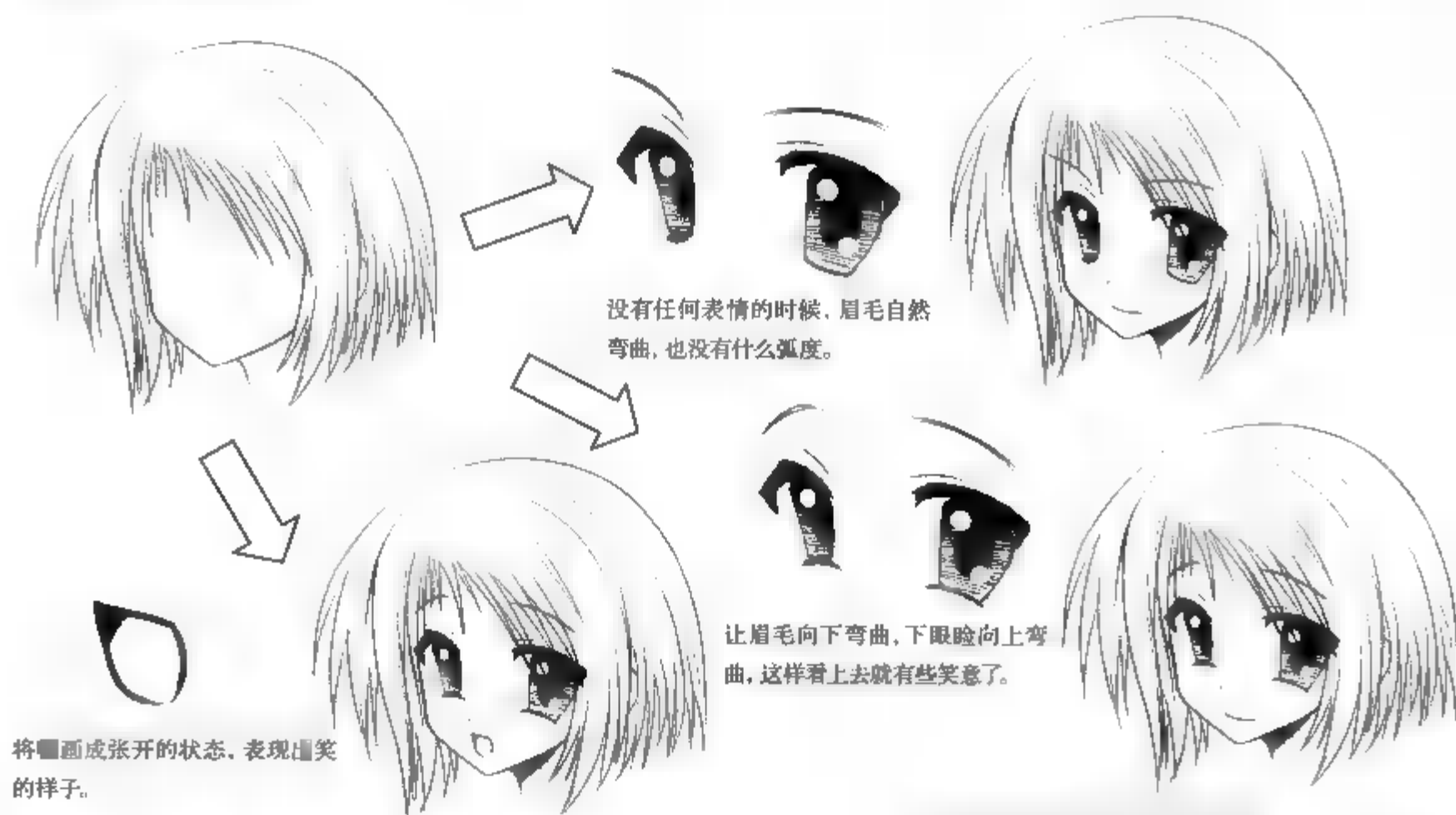
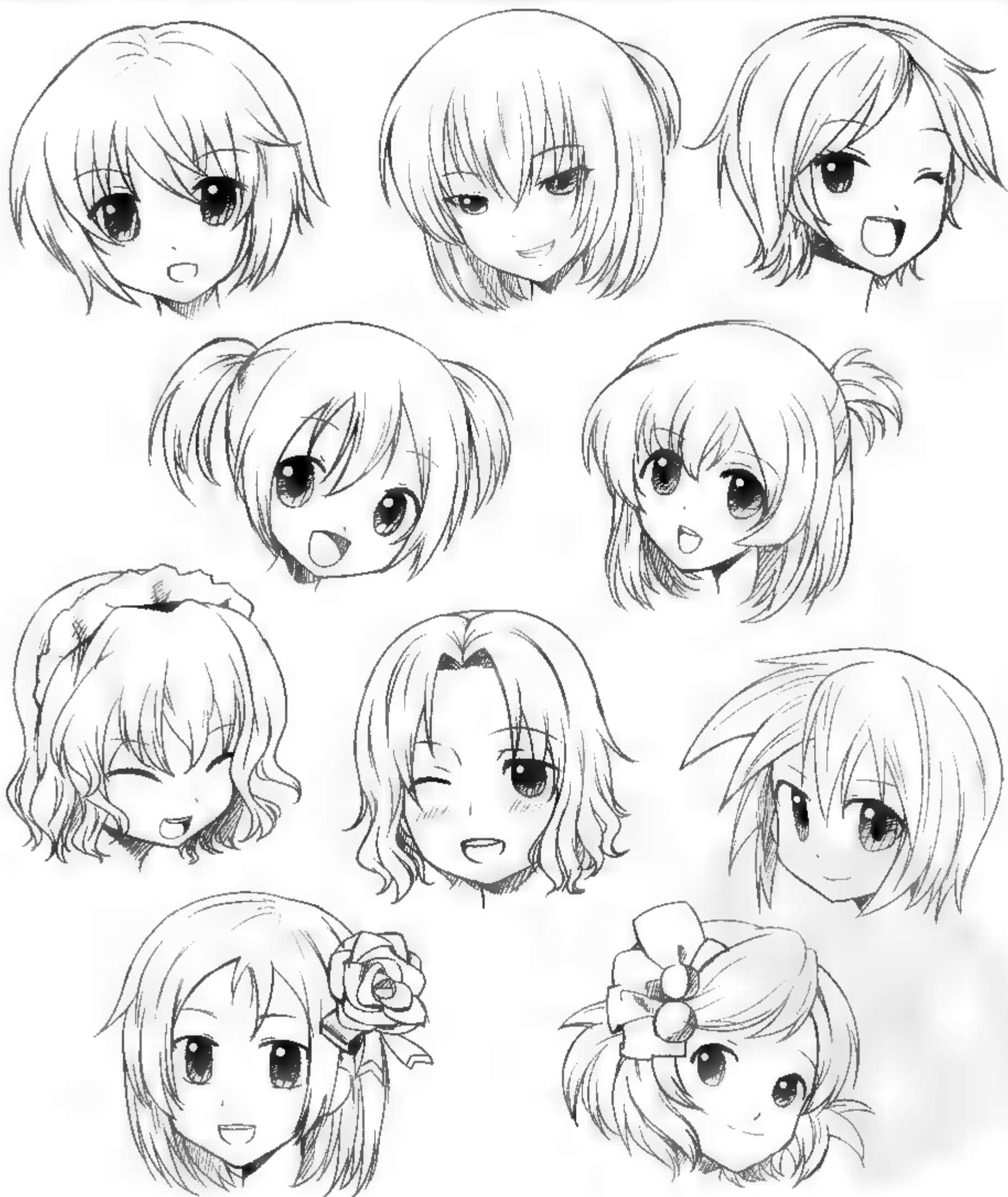
# 4 美少女表情

表情是角色自身喜怒哀乐的表现，而喜怒哀乐往往是推动剧情发展的重要因素，此外生动的表情也是展现美少女角色魅力的重要手段。本节我们将一起学习美少女各种表情的画法。

## 4.1 开心表情的画法

开心的时候，会露出笑容。表现美少女的开心表情时，更要绘制出甜美的笑容，通过五官的细微变化来体现开心的情绪。下面我们就举例讲解。

### 开心表情的基本画法

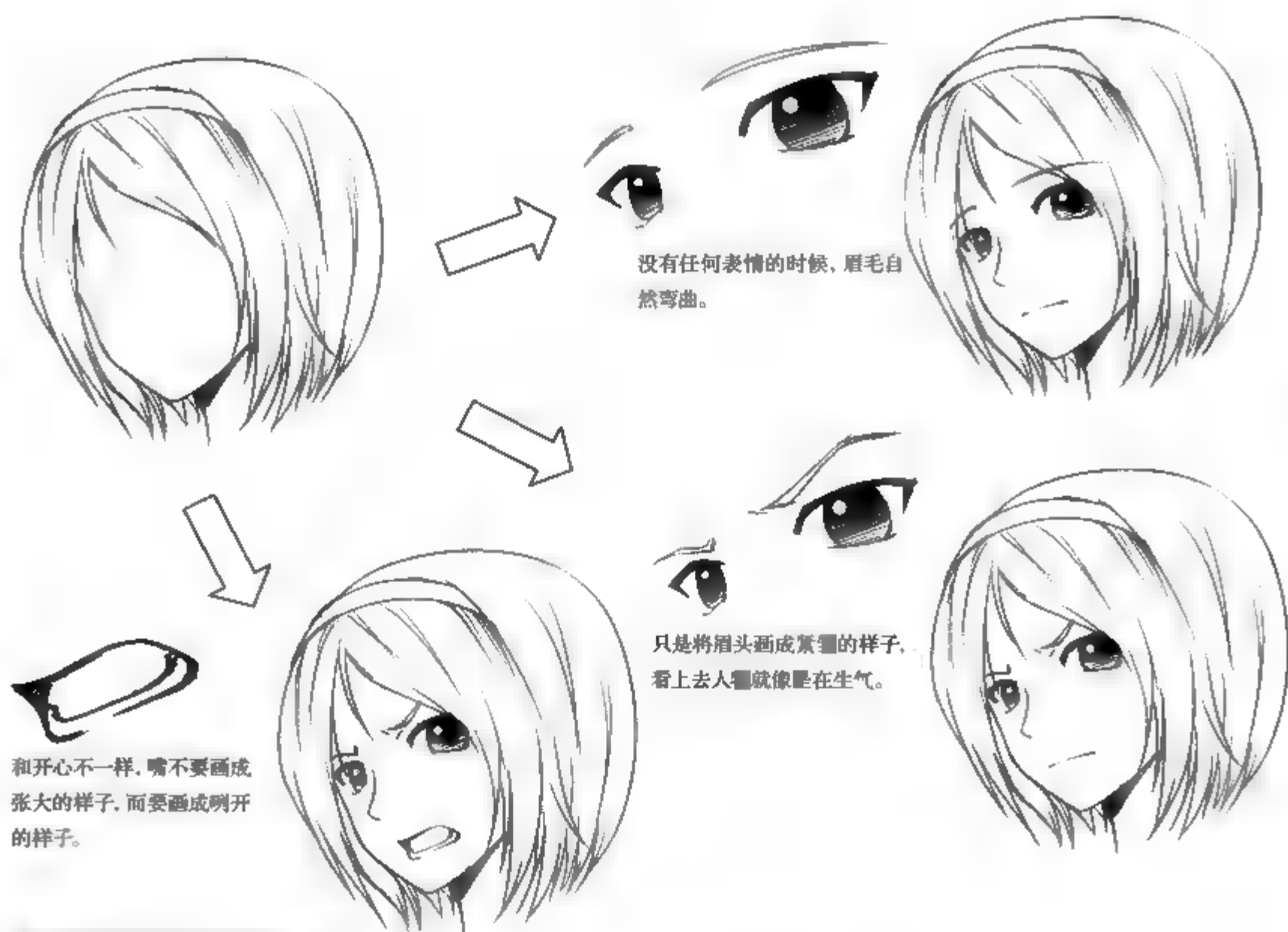
### 不[illegible]度开心[illegible]的表现

# ● 4.2 生气表情的画法

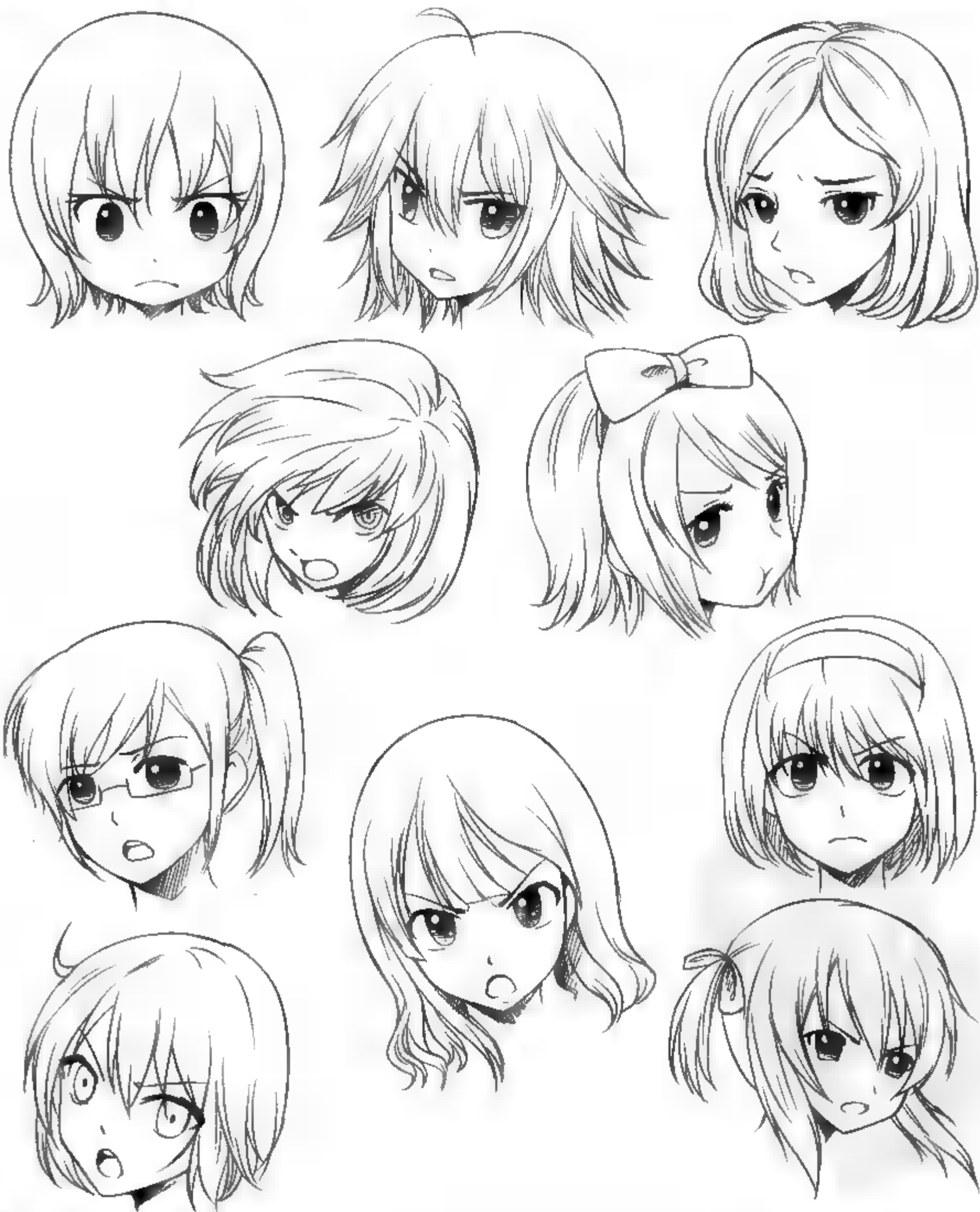
画生气的人物时，面部最基本的特点是眉头紧皱，非常生气的时候，更要表现得夸张一些。就算是绘制美少女生气的表情，也要表现到位。

## 生气表情的基本画法

没有任何表情的时候，眉毛自然弯曲。

只是将眉头画成紧皱的样子，看上去人物就像是在生气。

和开心不一样，嘴不要画成张大的样子，而要画成咧开的样子。

## 不同程度生气表情的表现

## 生气表情展示

## ● 4.3 悲伤表情的画法

悲伤表情的基本特点和开心相反，嘴角向下，而且眉毛要画成八字眉。另外，还可以通过眼泪来表现悲伤的情绪。

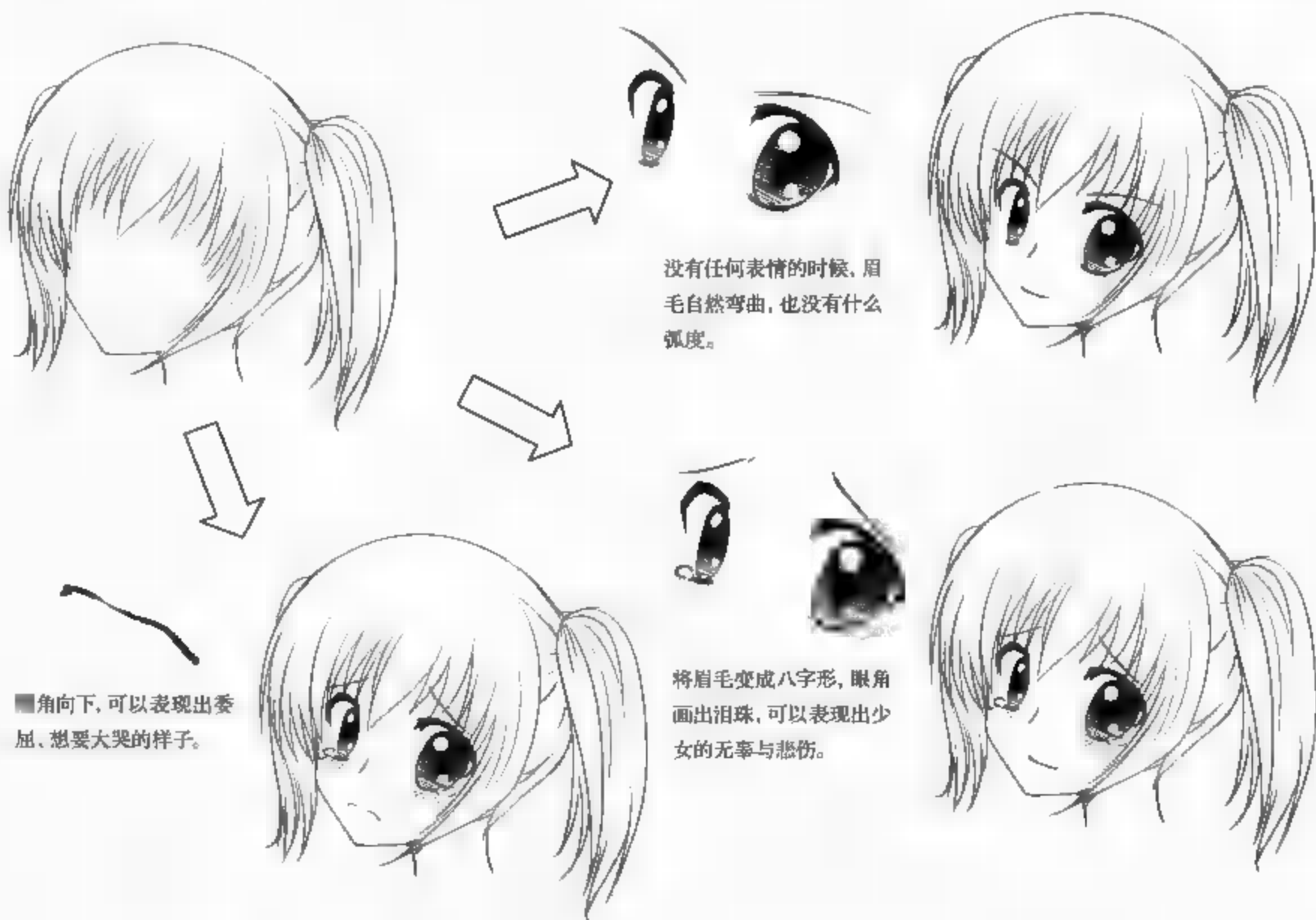
**悲伤表情的基本画法**

没有任何表情的时候，眉毛自然弯曲，也没有什么弧度。

[illegible]角向下，可以表现出委屈、想要大哭的样子。

将眉毛变成八字形，眼角画出泪珠，可以表现出少女的无辜与悲伤。

**不同程度悲伤表情的表现**

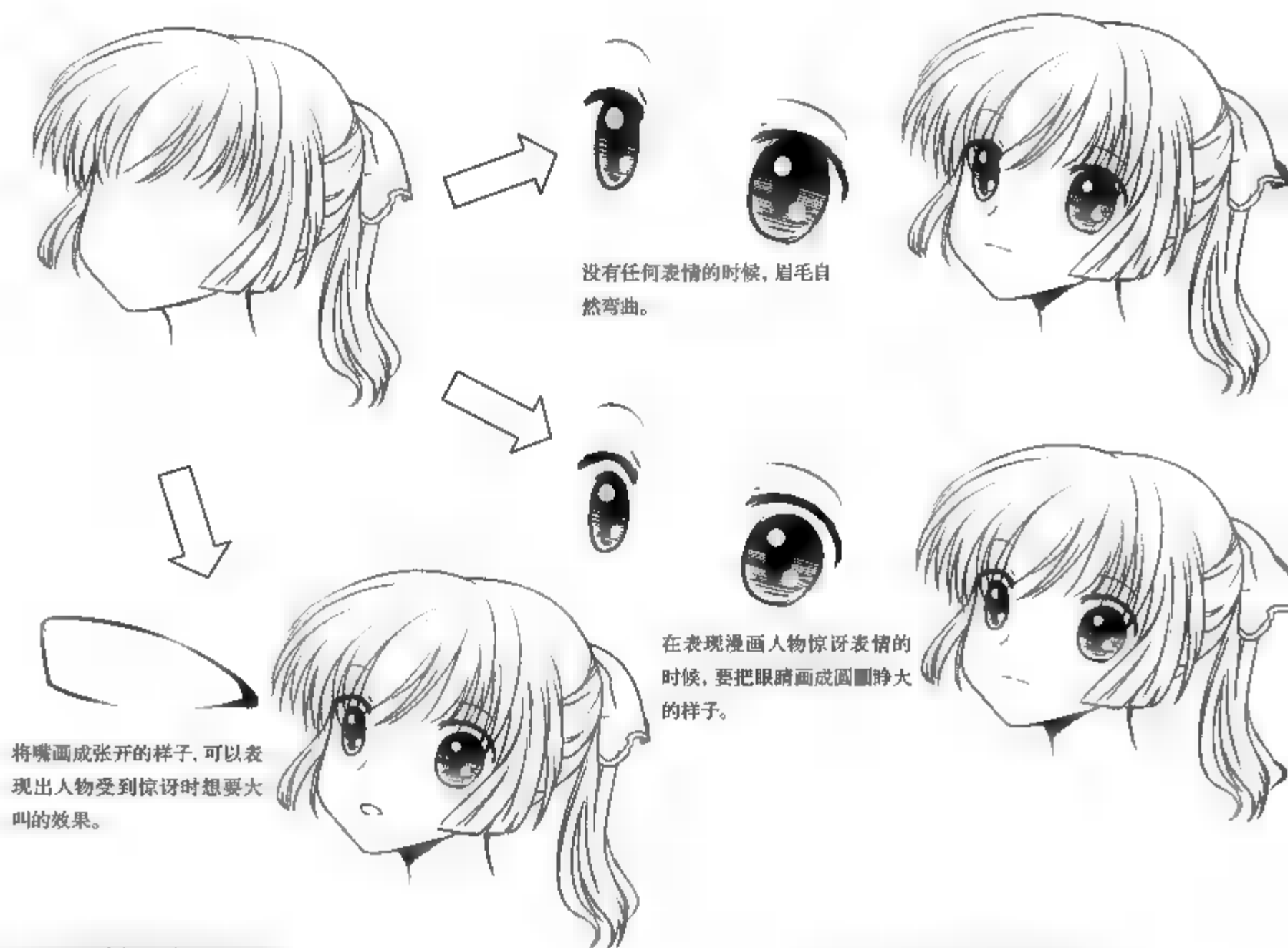
悲伤　　悲伤哭泣　　悲伤大哭

## ■ 4.4 惊讶表情的画法

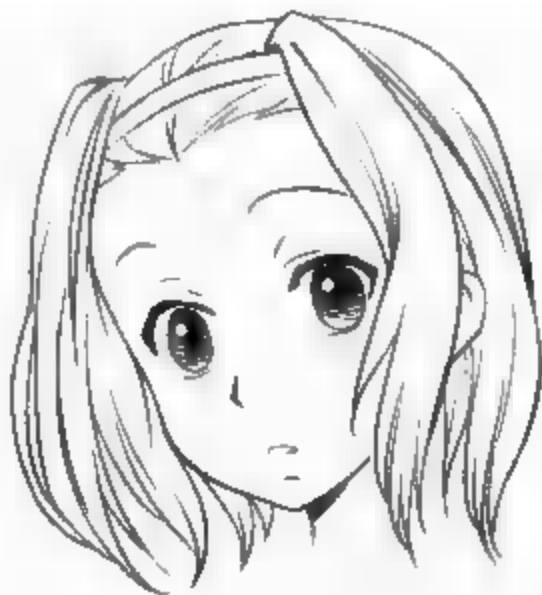
惊讶表情的基本特点是瞪大双眼，有时候还会张大嘴，眉毛也抬得很高。

### 惊讶表情的基本画法

没有任何表情的时候，眉毛自然弯曲。

在表现漫画人物惊讶表情的时候，要把眼睛画成圆圆睁大的样子。

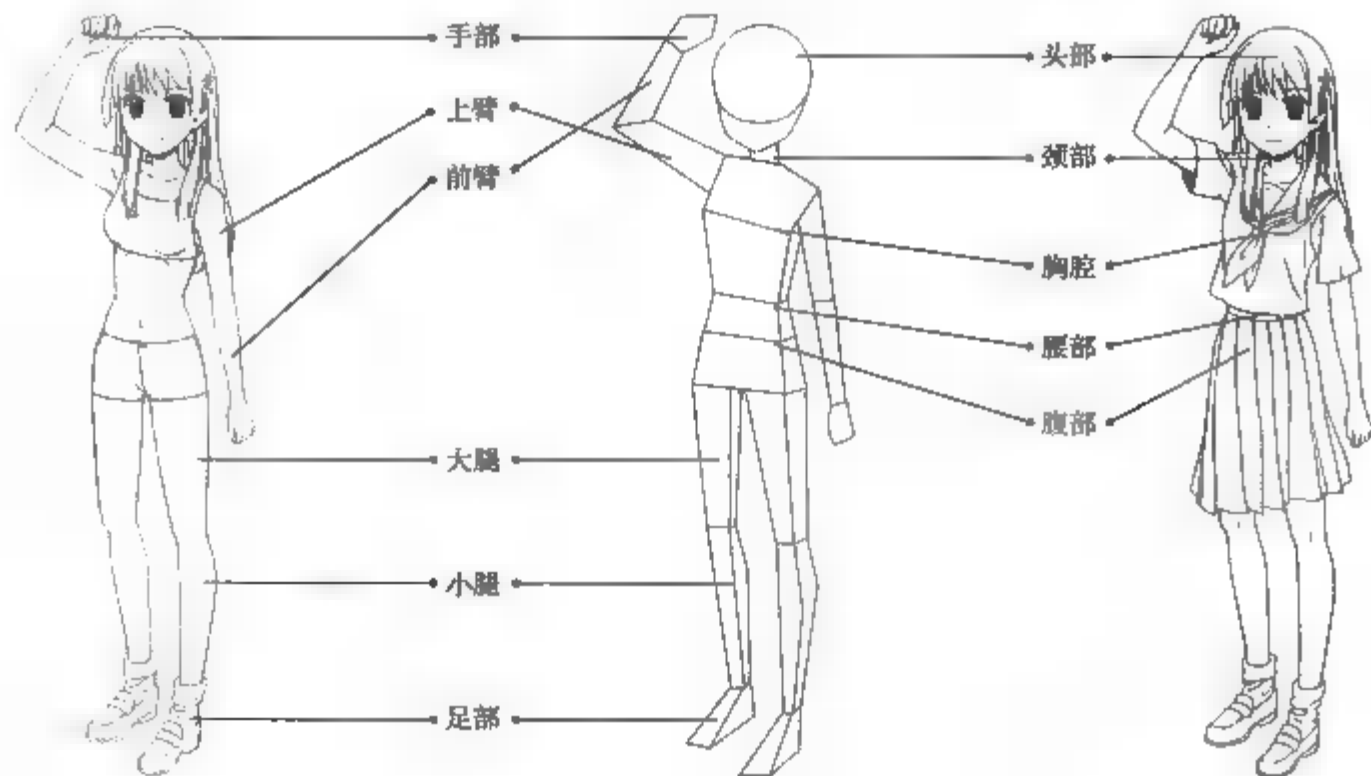
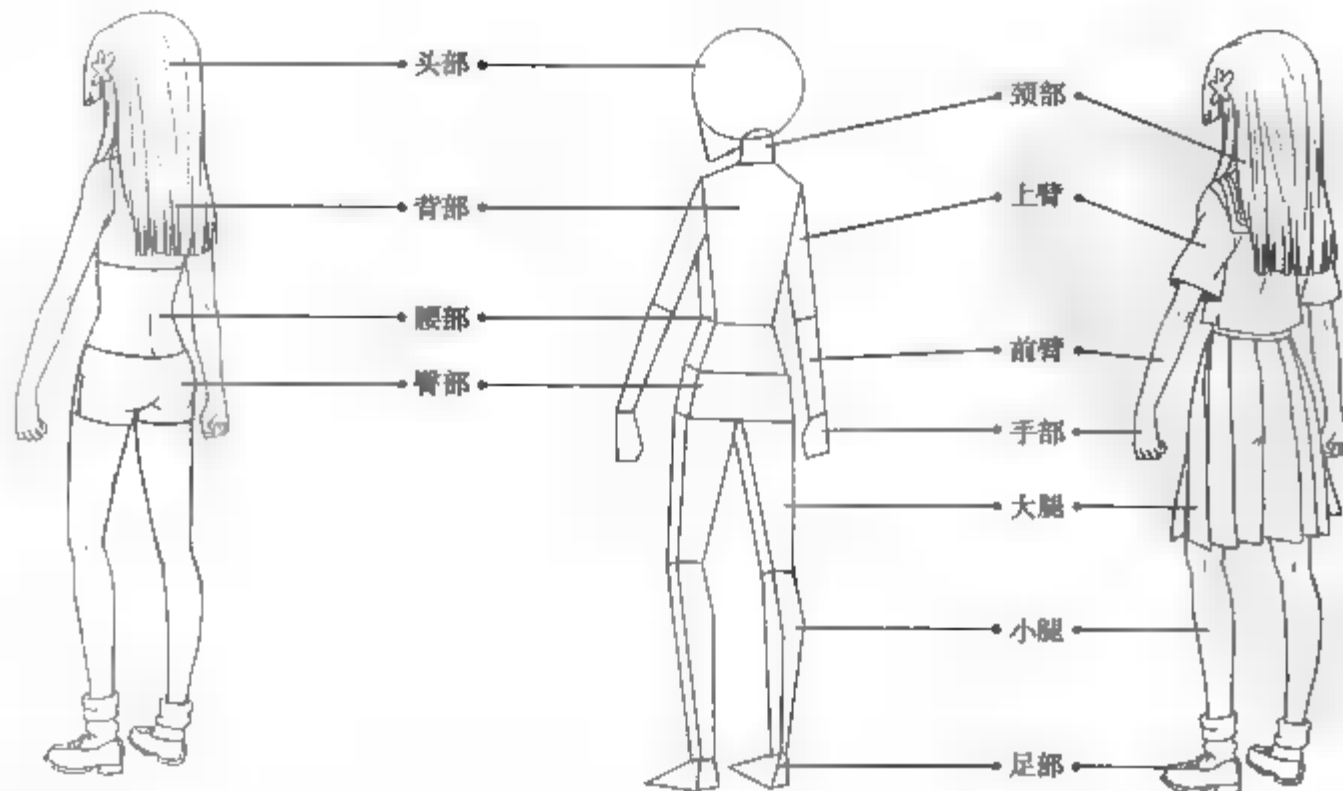
将嘴画成张开的样子，可以表现出人物受到惊讶时想要大叫的效果。

### 不同程度惊讶表情的表现

## 惊讶表情展示

# 5 美少女身体

学习了美少女面部和发型的画法后，下面我们来学习美少女身体的画法。和头部不一样，身体更加复杂。身体由躯干和四肢构成。不同动作和不同角度下的身体又会发生什么变化呢？接下来举例讲解如何画出漂亮的美少女身体。

## 5.1 美少女身体的基本构成

人的身体可以被归纳成多个几何体，画美少女时可以采用这种方法来表现。下面就来一起学习美少女身体的基本构成吧！

正面

背面

# ■ 5.2 美少女的身体特点

要把美少女的身体画得漂亮，除了要把结构画准确外，还需要了解女生的身体特点。如何才能把美少女表现得既丰满又匀称呢？接下来我们就一起来学习吧！

美少女的脖子很细，不用画出太多的脂肪和肌肉。

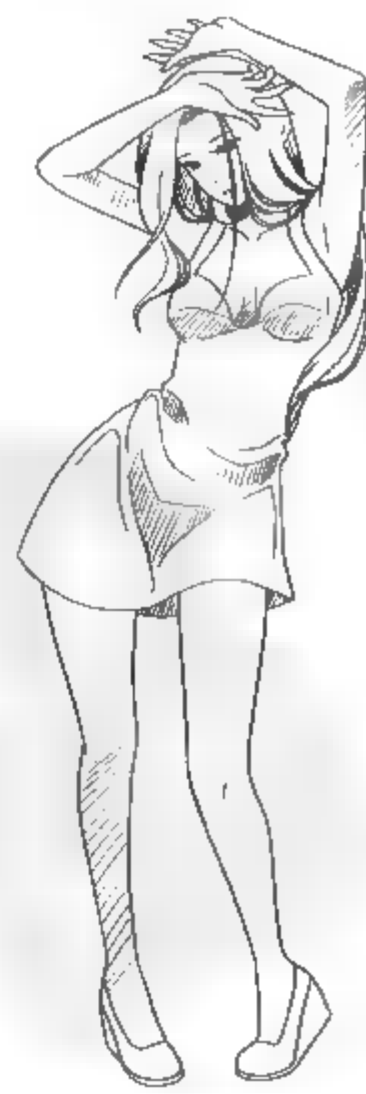
胸部要画得圆润，不用画得太大。形状要自然，从侧面看稍有一点下垂。

腰部■表现出小蛮腰的感觉，不能画粗，轮廓■自然流畅。

■部要画得丰满，可以画出上■的感觉。

背部看上去较瘦，没有太多的脂肪，可以强调肩胛骨，表现背部轮■的美感。

手腕可以画得骨感一些，手指要■得细长。

腿要画得修长，膝盖处的轮廓要自然。

# ■ 5.3 不同角度美少女身体的画法

初学者进行漫画人物练习的时候，随手画出的人物一般是没有任何角度变化的，也就是平视角度的人物。要更加灵活地表现漫画人物，还需要了解不同角度人体的画法，例如仰视角度和俯视角度下的人体画法。下面我们来看看不同角度的美少女身体都会发生什么变化吧！

平视角度的人物在绘制时相对来说要简单一些。如上图所示，平视的正面人物就像一个平面。

俯视人体示意图。和仰视角度相反，可以看出所有[illegible]线都是向下弯曲的。

和仰视相反，俯视角度的人体是上大下小，上半身变得较长，下半身变得较短。

仰视人体示意图。躯干和身体[illegible]可以用圆柱体来表现，可以看出所有[illegible]线都向上弯曲。

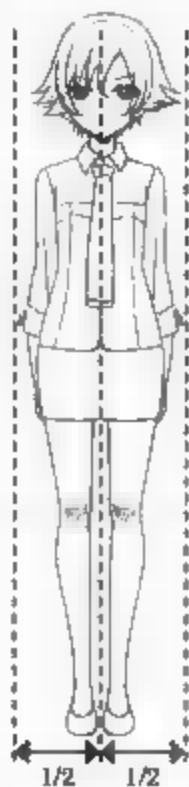
仰视角度的人物相对来说比平视角度的人[illegible]难画一些。如左图所示，人物上半身变得较短，下半身较长，尤其是双脚变得非常大。

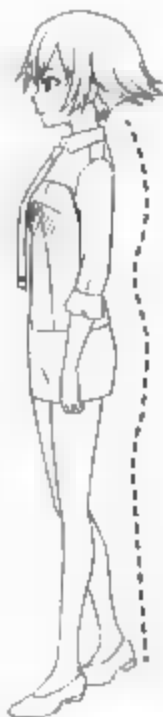
# 美少女动态

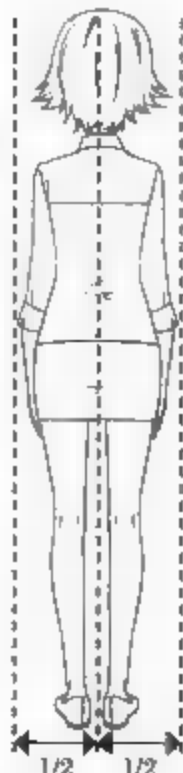
上一节学习了美少女身体的基本画法，已经了解了美少女身体的结构特点，接下来我们学习丰富的美少女身体动态。首先我们来看看最常见的动作画法。

## 6.1 站姿的画法

站姿是人物动态中最基础的姿势，也是平时进行人物练习时画得最多的姿态，在进行漫画人物设定的时候也会用到。下面我们来学习站姿的画法。

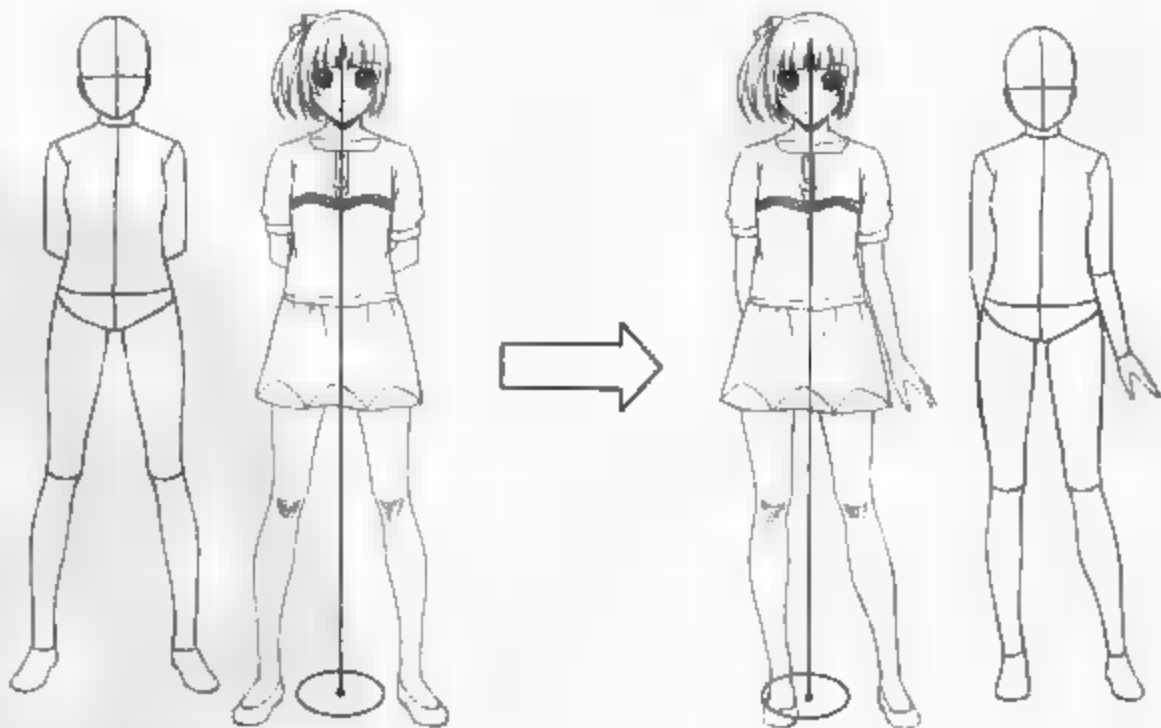
### 站姿的基本画法

**正面的站姿**

左图是标准的正面站姿，画的时候，可以利用人体中心线画出对称的四肢和躯体。如左图的虚线和箭头所示，从鼻梁位置向下画出中心线，头和身体左右两边各占二分之一。

**侧面的站姿**

画侧面的站姿时，要注意把脊背画成S形，这样能表现出女生身体柔美的曲线。手臂不要画成完全笔直的状态，从肘部到手腕处可以有些弯曲。

**背面的站姿**

背面的站姿和正面站姿的特点是一样的，也要利用人体的中心线画出对称躯干和四肢。要注意的是脚后跟的画法，可以画出部分脚背，使脚部的表现更加自然。

### 自然的站姿画法

利用人体的对称性可以画出最基本的站姿，但像右图这样的站姿显得太死板了。如果美少女的腿张得这么开，会显得不文雅。

将双腿张开的幅度变小一些，重心也改变一下，落在人物右脚上。身体有些倾斜，手臂的动作有些变化，将一只手放在背后，另一只手自然向外打开，这样的站姿就显得自然多了。

# 6.2 坐姿的画法

坐着的时候，人物的下半身与站着的时候相比发生了一些变化。坐着时膝盖弯曲，利用这一特点能画出最基本的坐姿。

## 坐姿的基本画法

**正面的坐姿**

绘制正面坐姿时也可以利用人体的对称性来画，上半身挺直，下半身膝盖弯曲，要表现出透视效果，此时大腿变得较短。

**侧面的坐姿**

从侧面可以看出，膝盖自然呈90°弯曲。正坐的时候腰部要画直。手自然地放在大腿上。

**背面的坐姿**

正坐时背面的画法也可以利用人体的对称性画出，膝盖弯曲后，大腿和膝盖部被臀部遮挡，所以这时小腿会显得较短。

## 自然的坐姿画法

上身坐得直挺挺的，双腿紧靠在一起坐着，显得较死板，这种坐姿适合塑造内向的女生。

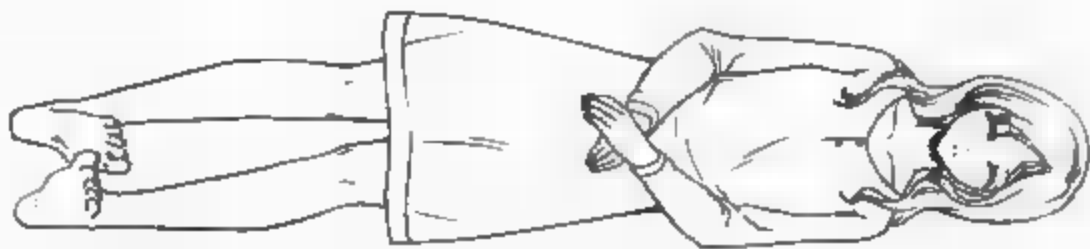
身体后仰，将右腿抬起，手也自然地搭在膝盖上，整体看上去更加自然。可以塑造成熟大方的女生。

## ● 6.3 睡姿的画法

在进行绘画练习时，一般不常画到睡觉的姿势。人在睡觉的时候，全身处于放松状态，动作要画得自然一些。

### 睡姿的基本画法

**仰面平躺时的睡姿**

人体躺平的时候，背柱也变得较平。画平躺人物时，头发会因为受到重力作用而全部垂下，发丝与接触面重合在一起。

**正面平躺时的睡姿**

表现正面平躺的人物睡姿时，可以画成人物站立时的动作，但人物的双脚自然向上抬起，要画出部分脚底。

**侧躺时的睡姿**

侧躺时身体的脊柱有些向前弯曲，显得较自然。可以将一只手抬起放在耳朵旁边，膝盖也可以画得弯曲一些。

### 自然的睡姿画法

右图中人物上半身和下半身呈相反的方向扭转，但四肢动作太对称，看上去显得很别扭。

将一只手自然地抬起，并使另一条腿的角度有一些变化，这样看上去就显得较自然了。

# ● 6.4 走路姿态的画法

走路的时候，双臂和双腿的摆动方向相反，不能画成同手同脚摆动，身体也要挺拔一些。

## 走路姿态的基本画法

**正面的走路姿态**

绘制正面走路的姿态时，摆动的双手和迈步走的双腿会因为前后位置的不同而产生透视，根据近大远小的特点，就能画出人物走路的姿态了。

**侧面的走路姿态**

表现美少女侧面走路的时候，将手臂画成自然摆动的样子，弧度不宜过大，迈开的双脚步伐也要小一些。

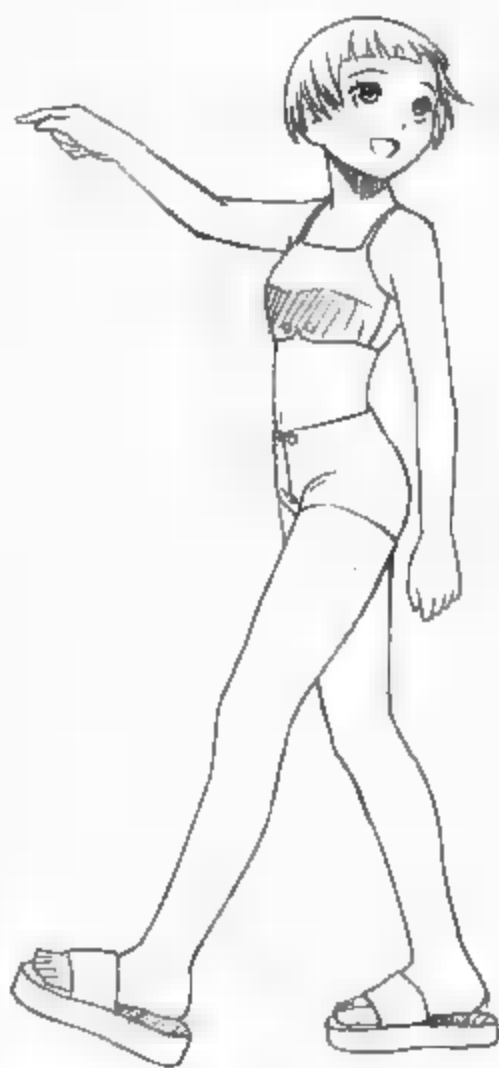
**背面的走路姿态**

绘制背面走路姿态的方法和正面走路绘制方法一样，也要画出交错的手臂与双脚的透视关系。

## 自然的走路姿态画法

右图中人物动作是最基本的走路姿态，虽然没有不协调，但看上去较死板。

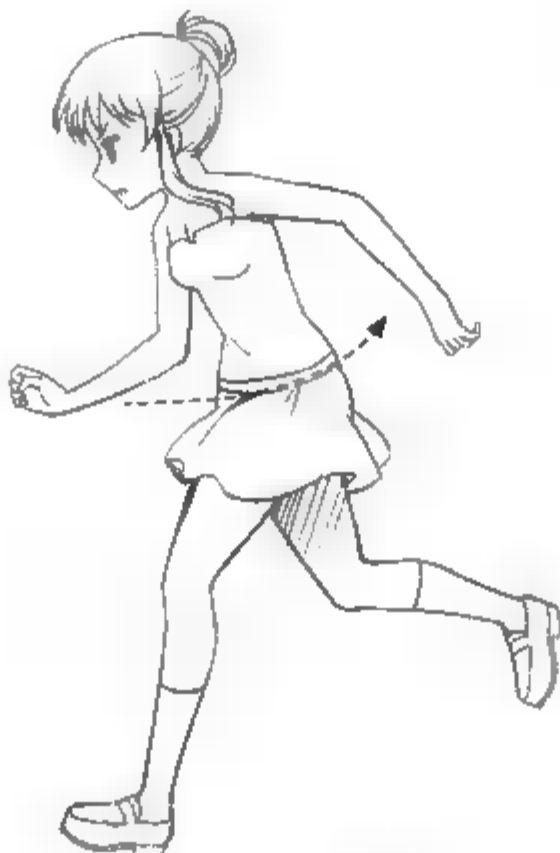
将双手抬起，另一只手上还可以挂上手提袋，凸出美少女轻快的步伐。

# 美少女不同的走路姿态展示

## ● 6.5 跑步姿态的画法

和走路一样，双臂和双腿的摆动方向相反，但跑步时的动作幅度更大，身体最好画成向前倾的样子，表现出重心的前移。

### 跑步姿态的基本画法

**正面的跑步姿态**

绘制正面跑步姿态的时候，不但只将手脚画成交叉的样子，上身的中心线不要画成垂直的。绘制时要使腰部扭转起来，这样画出来的跑步动作才有张力。

**侧面的跑步姿态**

画侧面跑步姿态的时候，上半身也不能画成笔直的形态，而要有一定幅度的扭转，向后摆动的手臂可以抬得高一些。

**背面的跑步姿态**

绘制背面跑步姿态的时候，背部的中心线不要画成直的，两条腿也要分得开一些。

### 自然的跑步姿态画法

腰部扭转的幅度还不够，动作看上去显得比较僵硬。

增加了腰部的扭转幅度，手臂动作更大，动作显得更自然、更有张力了。

# ● 6.6 跳跃姿态的画法

跳跃时，整个身体向上跃起，双腿自然弯曲。当然，跳起的力度和高度不一样，膝盖弯曲的程度也不一样，跳跃的时候，手臂是自然张开的。

## 跳跃姿态的基本画法

**正面的跳跃姿态**

绘制正面的跳跃姿态时，身体向上拉伸，胸部会随着抬起的双臂向上提升。因为膝盖弯曲后小腿向后抬起，此时会产生透视，因此小腿要画得短一些。

**侧面的跳跃姿态**

绘制侧面的跳跃姿态时，双脚离地，小腿自然地向后抬起。手心向上会使动作显得较自然。

**背面的跳跃姿态**

小腿向后抬起，因为透视关系会变得比较短。双臂画成自然张开并向上抬起的样子。

## 有力的跳跃姿态画法

右图中人物双脚自然抬起，双手也自然地向两边张开，这种姿势显得较自然轻松。

将肘部使劲向后摆，左腿抬得更高，像是在用力跳起，动作更有张力。

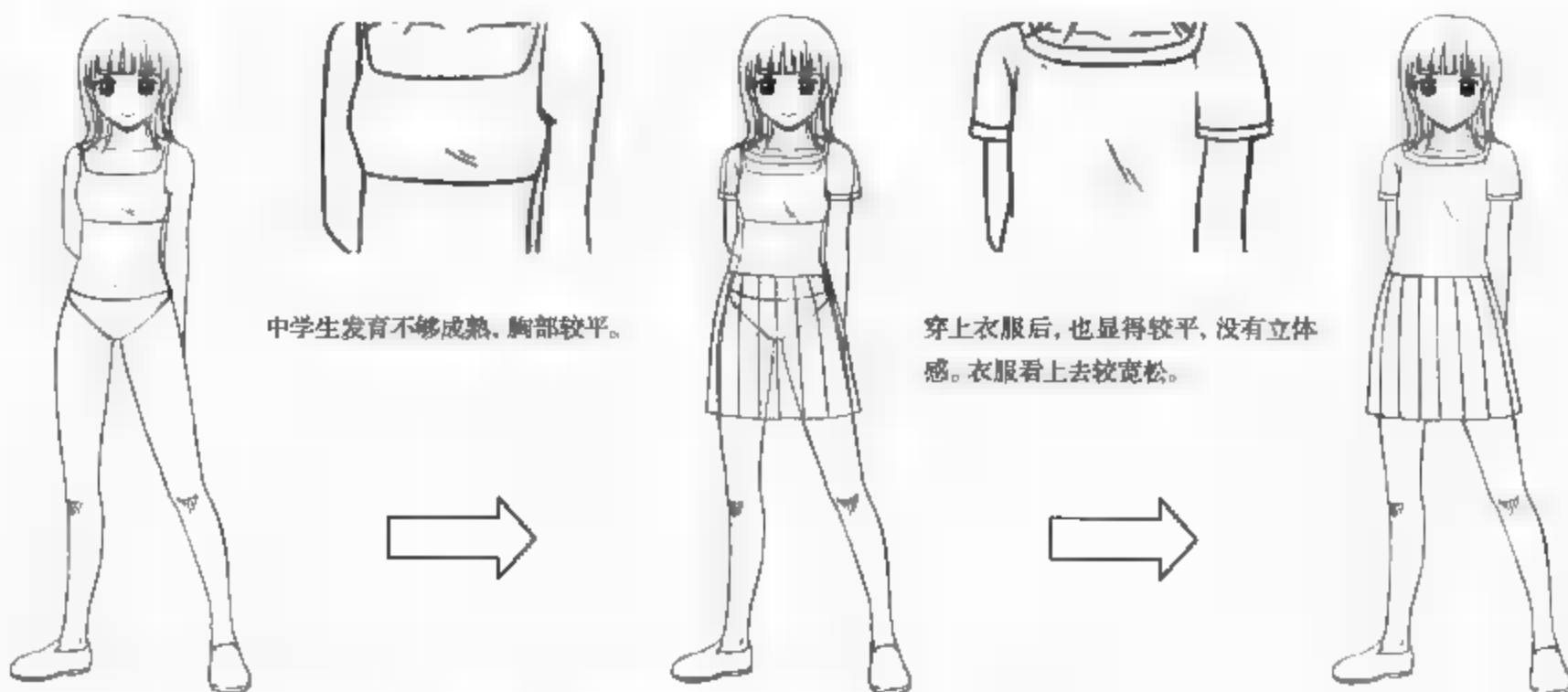
## 美少女不同的跳跃姿态展示

# 美少女的服装造型

这一节介绍美少女的服装画法。服装是穿在人身体上的，所以画服装时要根据人体的结构来画。当然，服装本身也有质地、大小、样式的不同。此外，同一件衣服穿在不同身材的人物身上，所表现出来的效果也不一样，下面我们就分类给大家介绍不同种类的服装画法。

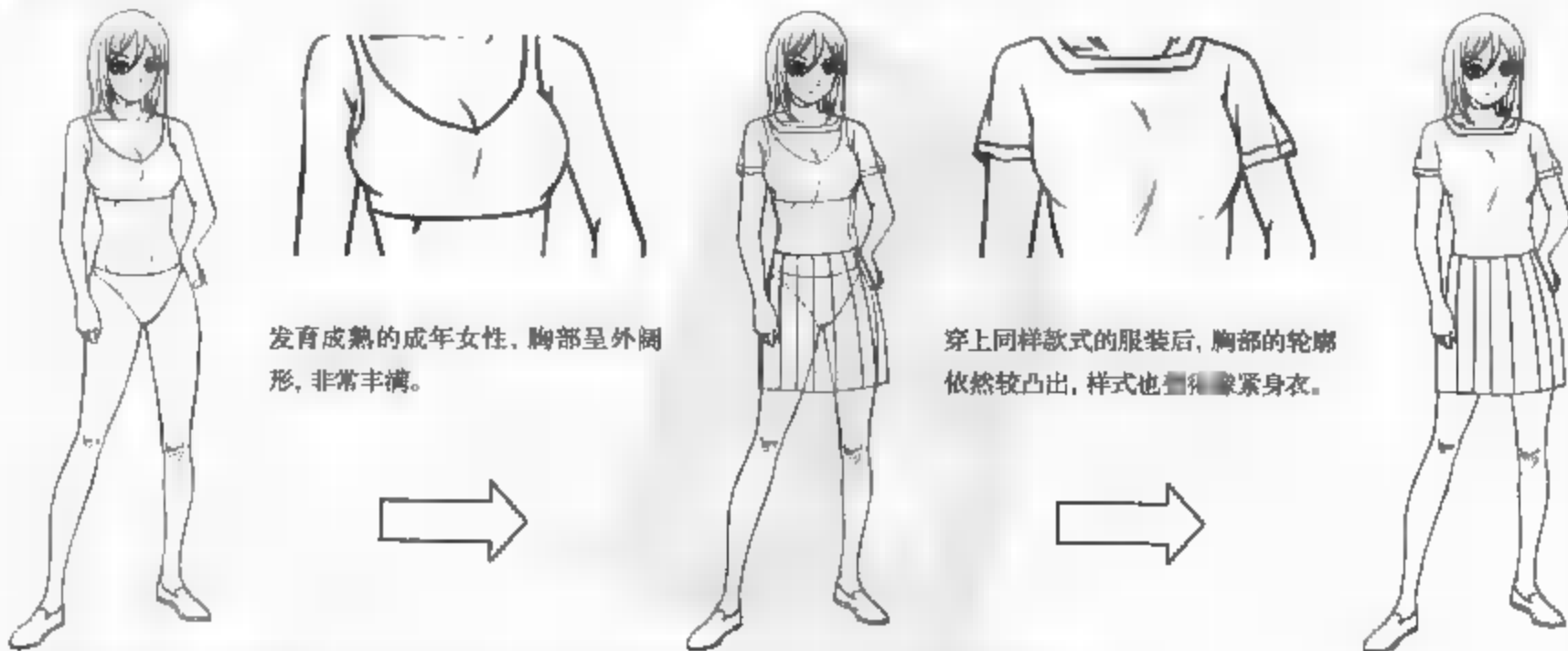
## 7.1 根据美少女的体型画衣服

服装本身是没有体积感的，但穿在人身上后，就产生了立体感。另外，就算是同样质地、同样款式的服装，穿在不同体型的人物身上，也会有不同的变化，下面举例讲解。

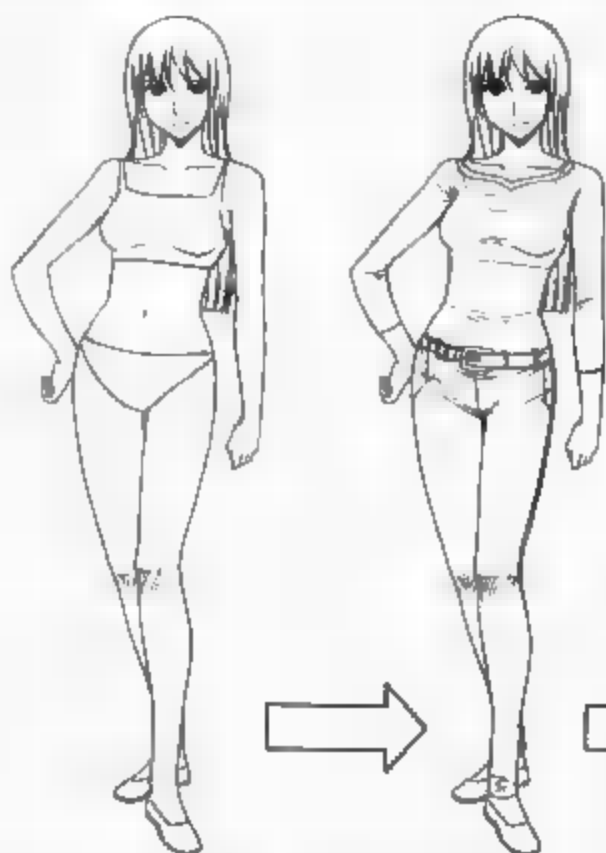
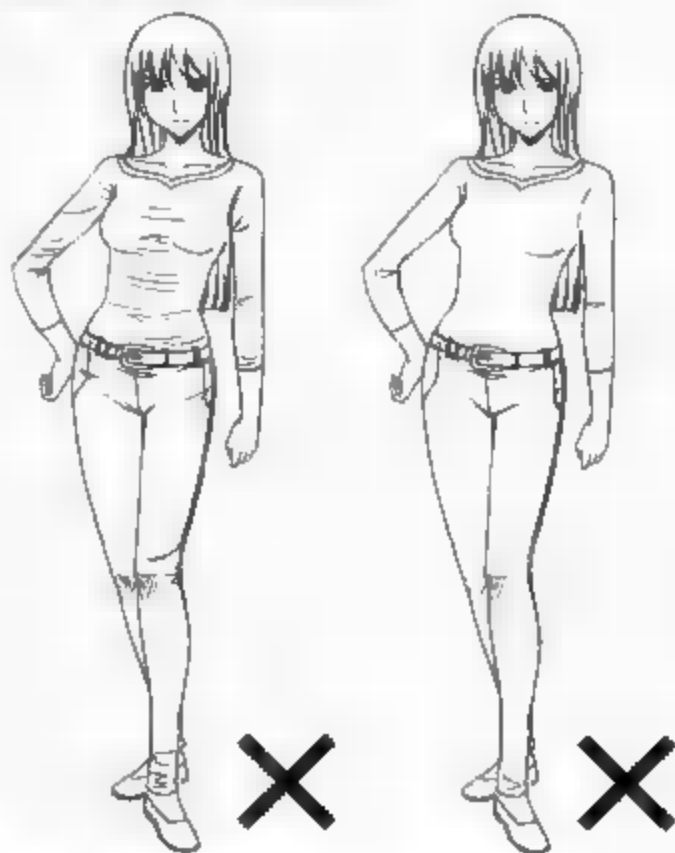
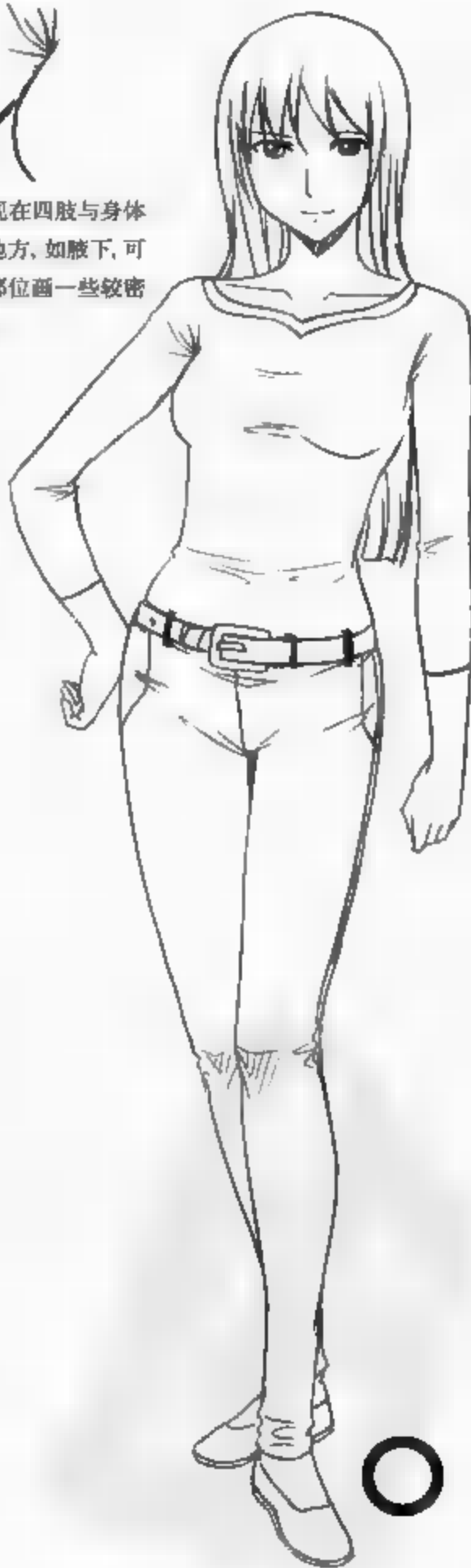
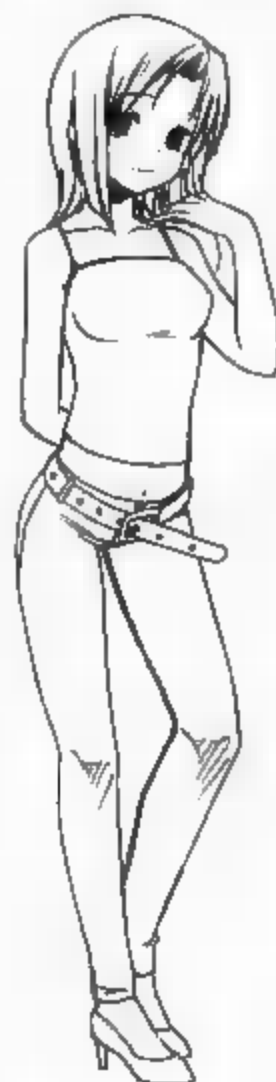
### 平板的身材

中学生发育不够成熟，胸部较平。

穿上衣服后，也显得较平，没有立体感。衣服看上去较宽松。

上图中的女生是未发育成熟的中学生，衣服穿在身上显得较平，没什么起伏变化。

### 丰满的身材

发育成熟的成年女性，胸部呈外阔形，非常丰满。

穿上同样款式的服装后，胸部的轮廓依然较凸出，样式也[illegible]紧身衣。

上图中的女生发育已经成熟，胸部也很丰满，穿上同一套服装后，有明显的不同，身体曲线较明显。

## 各种美少女紧身衣的展示

# ● 7.3 宽松衣服的画法

宽松的衣服和身体之间会产生很多空隙，相比紧身衣，褶■要画得大方一些，不能太琐碎了。

可以看出这个女生穿的衣服非常大，衣服和身体之间有很多空隙。

宽松服装在关节弯曲的时候会产生很多重■褶皱，可以用一些排线来表现宽松服装的松软。

T恤的质地柔软，■算是画■松的T恤，在肩膀处也要画得贴身。衬衫布料较硬，肩膀处有肩线，转折也比较明显。

宽松服装受到挤压时会产生大■重叠褶皱，注意要■出疏密变化。

画宽松服装的时候，褶皱可以画得更随意一些，大方的褶皱看着才自然。

## 7.4 校服的基本画法

校服有不同的款式，给美少女设计的校服最常见的就是水手服，这种样式可以给人青春活泼的感觉。

可以看出水手服质地较软，样式较宽松。百褶裙的每一排褶皱都要仔细地画出。

较常见的样式就是在领边和袖边有两道杠。

设计冬季的校服时，可以加一件小西服当作外套。

设计春季的校服时，则可搭配一件背心。

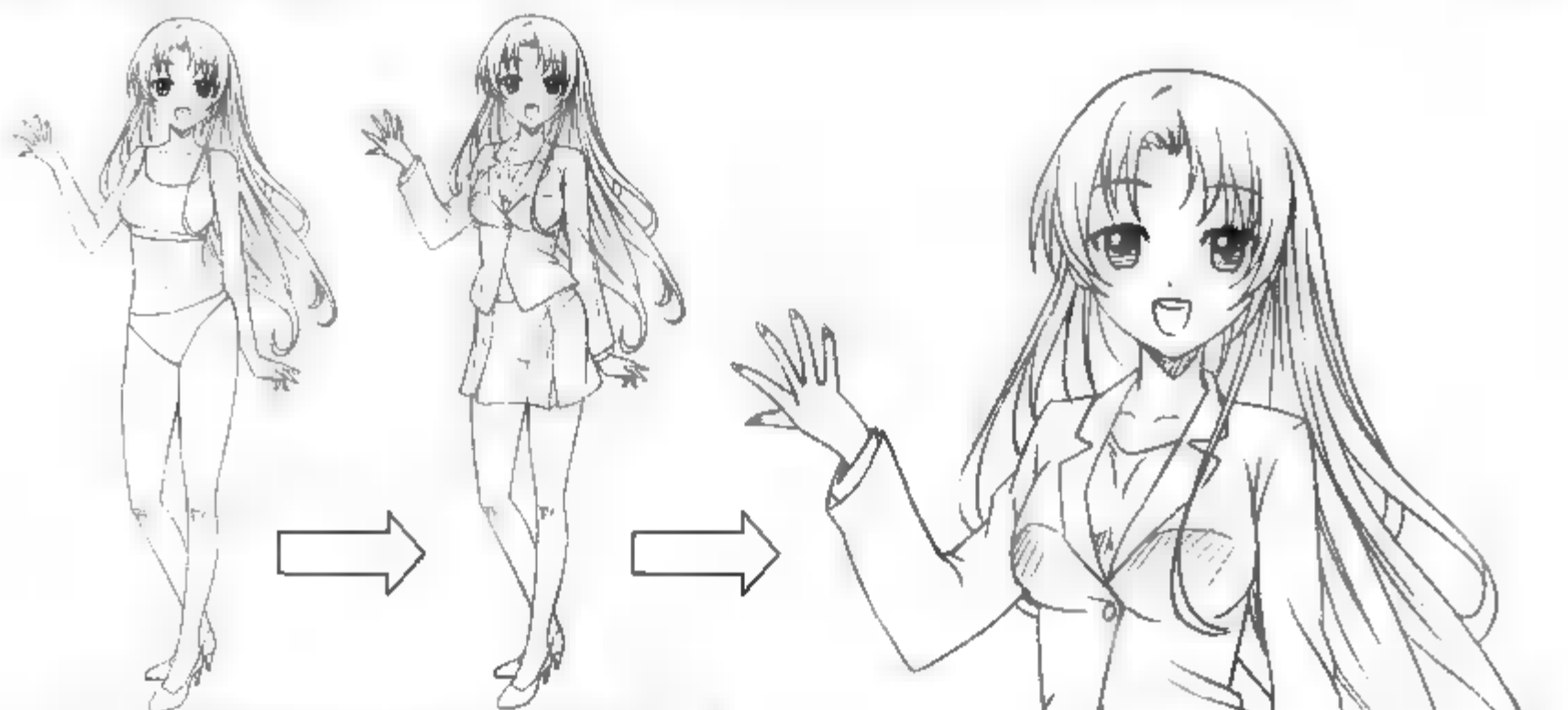
领巾可以系成领结的样式。

除了百褶裙，还可设计成上图这样的两褶裙样式。

有的校服百褶裙上有格子图案。

水手服的上衣较短小，裙子的长度在大腿的中部位置。可以搭配低跟鞋和长筒袜。

## ● 7.5 职业装的基本画法

女性的职业装比男性的职业装要紧身小巧一些，西装和迷你裙是最常见的搭配。

上图中女生所穿的西服样式短小精致，凸出了职业女性魅力的一面。

夏季职业装可以设计成短袖圆领的样式。

背心和领巾也可以表现出女性的魅力。

男式西服样式较宽松，领口开得较高。

迷你裙要表现出贴身的特点，沿着腿部的轮廓画出。

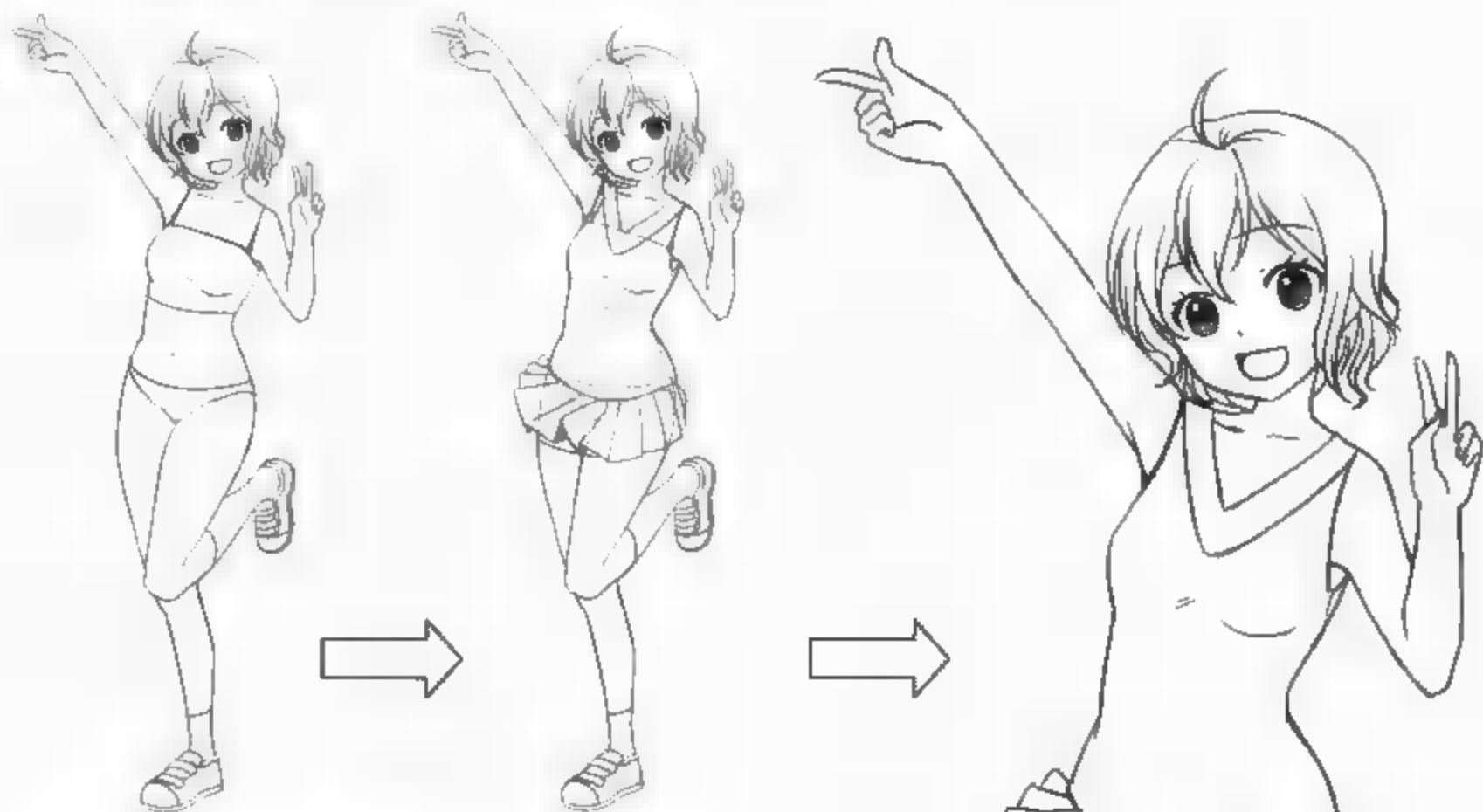
可以添加一些褶皱，表现出女性的臀部曲线。

女式西服样式小巧紧身，领口开得较低。

和职业装搭配的是中跟皮鞋，样式简单大方。

## 各种美少女职业装的展示

## ● 7.6 运动装的基本画法

运动装质地柔软，有紧身的样式，也有宽松的样式，没有太多的装饰，画法也较简单。

上图中女生所穿的是一套网球服，样式短小贴身，方便运动。

普通的T恤样式很简单，有领子。

也可以将领子设计成帽子样式，非常休闲。

长袖立领的运动外套，袖子上的条纹是很常见的运动服图案。

画运动裤时，要有拴绳子的设计。

运动裤也有松紧带样式。

上身是背心，下摆是百褶裙，凸出了少女活泼健康的特点。

# 各种美少女运动装的展示

## ● 7.7 常见民族服装的画法

民族服装的样式一般都较古典，每个国家的民族服装各有特色，下面以日本的和服为例进行讲解。

搭配和服时，可以把头发自然地披散在背后，并在发梢处扎上蝴蝶结。

和服受中国古代服装的影响，样式十分宽大，有点像唐宋时期的服装。

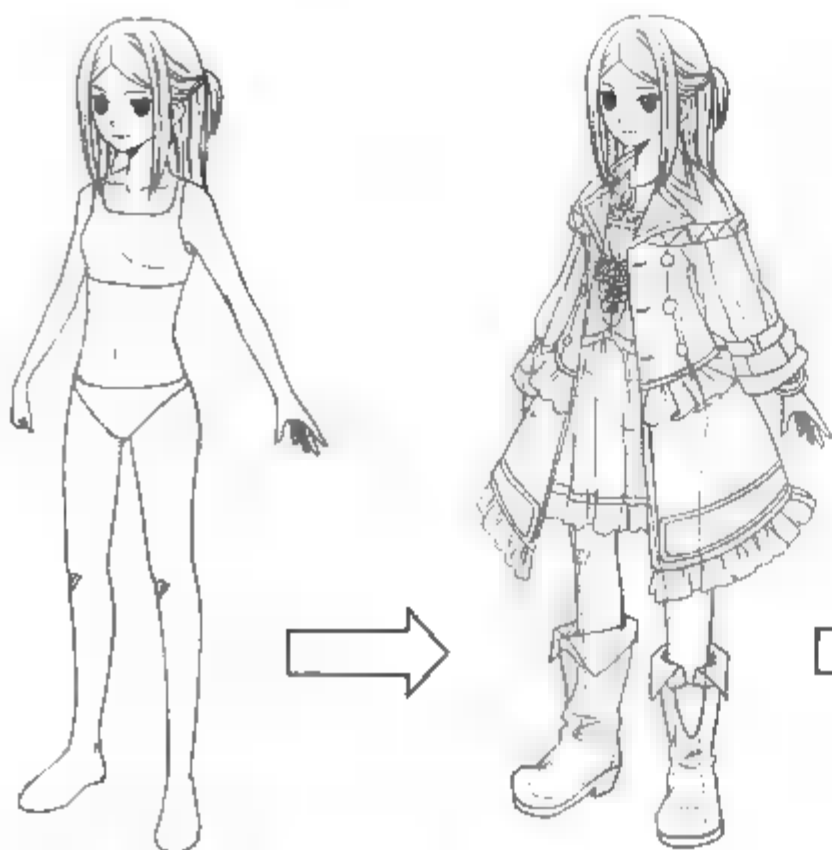
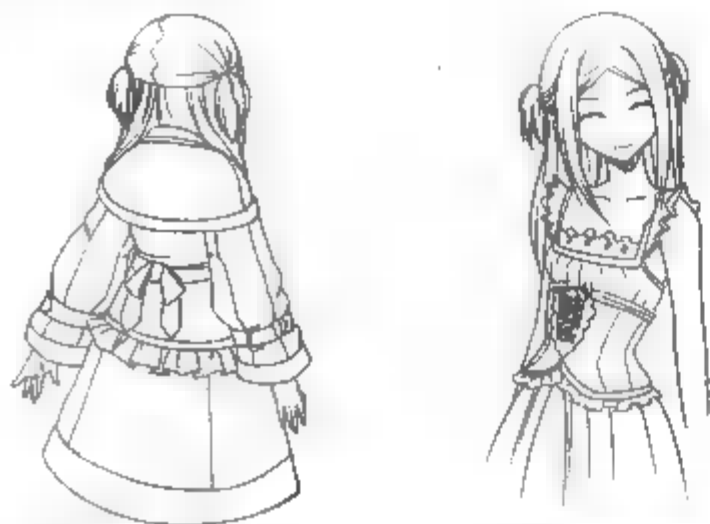
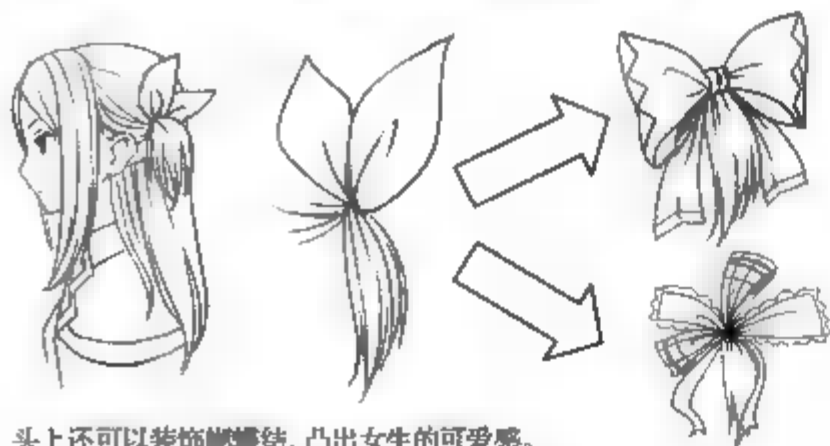
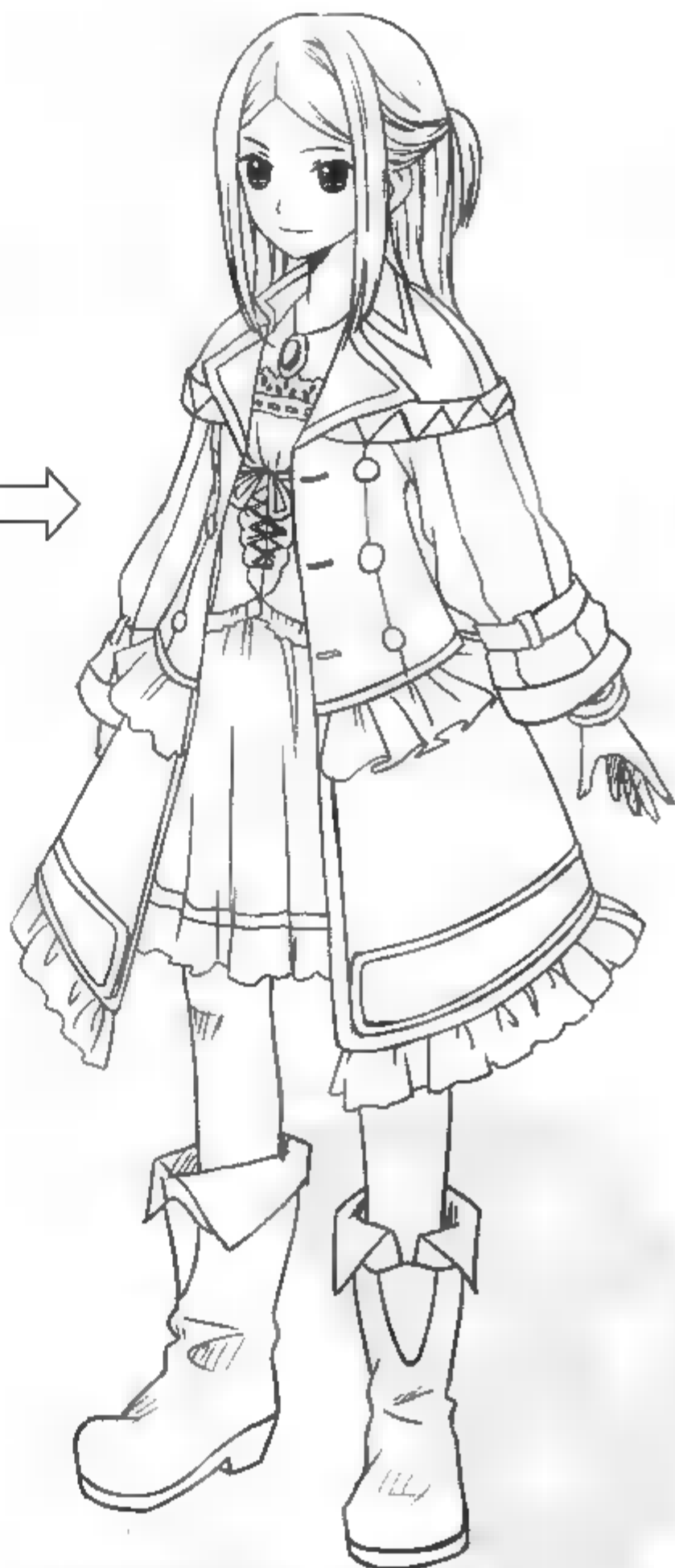
从背后看，背上的一大块布像包一样，非常有日本特色。

也可以将头发设计成发髻，用发钗固定住，显得非常漂亮。

画和服的时候，不要画过多的褶皱，要表现出和服的厚实感。

# 美少女民族服装的展示

# ● 7.8 另类服装的设计及画法

设计另类服装的时候要绘制得华丽美观一些。下图中人物的服装上有很多装饰元素，多而不乱，给人眼前一亮的感觉。

上图中的人物所穿的服装非常蓬松，整个外套都撑了起来，有[illegible]古代服装的感觉。

从背后看，腰上系着一个蝴蝶结，肩上还有一圈环形的领子。脱掉外衣，里面的服装很像欧洲中世纪时的纱衣，腰上绑有束[illegible]，很华丽。

头上还可以装饰蝴蝶结，凸出女生的可爱感。

设计另类服装的时候，鞋子也可以设计得更夸张一些。上图中的女生穿着一双宽大的皮靴，和宽大的服装相配，很搭调。

2

漫画人物篇

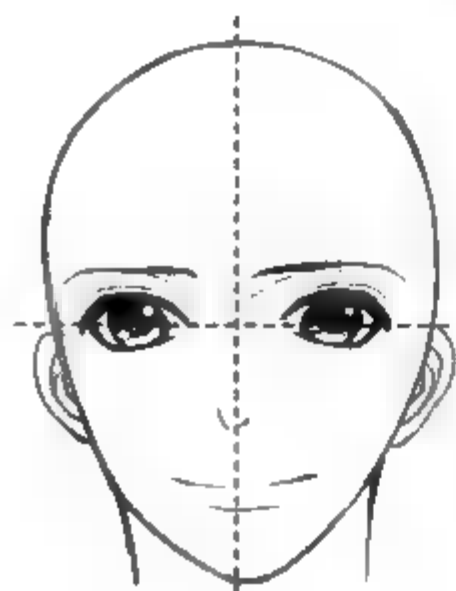
# 动漫美少年

不论是少女漫画中具有精致外表的花样男子，还是少年漫画中驰骋沙场的热血少年，男性与女性一样，撑起了动漫世界的半边天。在倾慕他们的飒爽英姿之余，我们也会惊叹漫画家神奇的画笔。接下来，就让我带领大家来学习美少年的创作技法。

# 1 刻画美少年的个性五官

拥有一张俊俏的脸无疑会为人物的形象加分。我们在欣赏和审视一个人的长相的时候，■为关心的也一定是他的五官。下面我们就来学习绘制美少年个性五官的方法。

## ● 1.1 利用十字线画准五官

十字■准线是初学者刻画人物五官最基本的辅助线。前面我们在介绍美少女绘制方法的时候已经提到了十字基准线的重要性，我们同样可以把它运用到绘制美少年的五官上。

正面

刻画正面人物的五官时，以鼻梁为基准画一条垂直的基准线，在脸部的中央处绘制水平的基准线来标示眼睛的位置。水平基准线的高度依据不同人物的年龄特征来具体定位。

3/4侧面

绘制3/4侧面人物五官的时候，用带弧度的竖线来确定脸部中轴的位置，弧度的■向决定脸的朝向。水平基准线的高度要依据不同的视角来定位，俯视的人物水平基准线在面部1/2的位置以下。

绘制正面人物的时候，水平基准线的位置对人物的面部形象起着决定性的作用。人物的年龄、个性都可以通过水平基准线的高低来体现。

十字基准线位于人物面部的中央，眼睛的位置在水平基准线上。以垂直基准线为中轴，两眼间的距离约为一个眼睛的长度。

水平线在脸部一半以下的位置，可以用来表现小孩子。

水平线在脸部中■的位置，可以用来表现少年。

水平线在脸部一半以上的位置，可以用来表现成年男子。

# 1.2 眉眼的画法

漫画人物眉眼的画法比真实人物要简单，但是在眼睛的主要结构和光影体现上都是相同的。漫画人物是根据真实人物适当夸张变形得到的，了解真实人物的画法无疑对我们绘制漫画人物有很大帮助。

**真实人物的眼睛**

**正面的眼睛**

真实人物正面的眼睛呈梭形。黑眼珠的大小适中，绘制时要把眼睫毛清晰地表现出来。

**3/4侧面的眼睛**

3/4侧面人物的眼睛因为发生透视而缩短。注意眼眶的线条一定要画得完整。

**正侧面的眼睛**

正侧面人物只能看到眼睛的一半。在绘制黑眼珠的时候要用椭圆形来体现。

**漫画人物的眼睛**

**正面的眼睛**

漫画人物正面的眼睛，眼珠变得更大了，眼睑也不用完整地绘制出来。

**3/4侧面的眼睛**

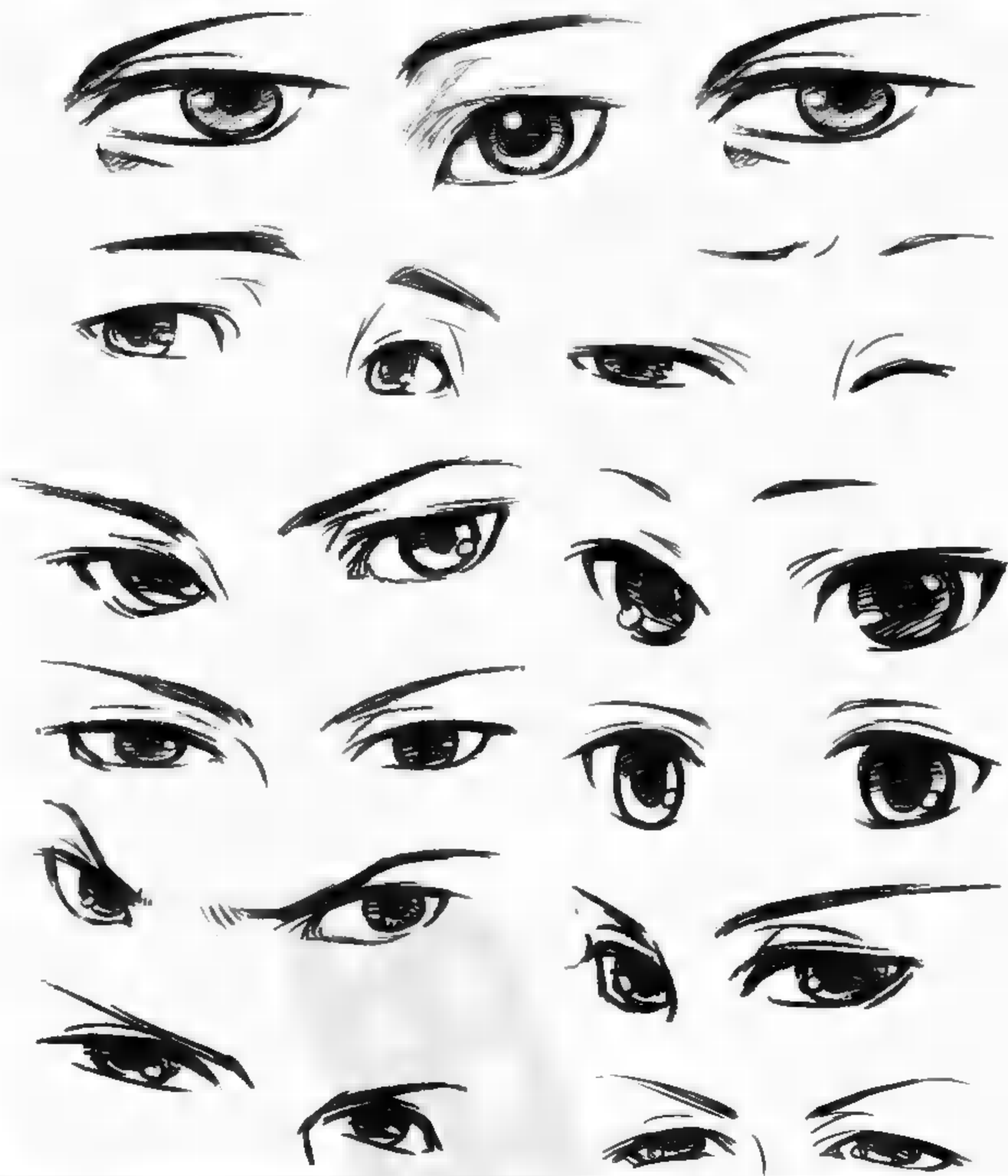
3/4侧面漫画人物的眼睛，画得稍细长一些，下眼睑不需要完全画出来。

**正侧面的眼睛**

正侧面漫画人物的眼睛不需要真实地突出表现，整体比较简单。

**眼睛在面部的效果**

图中该男生的眼睛较小，眼角自然下垂，给人成熟、稳重、平静的感觉。这样的眼睛适合表现比较内敛的个性。

图中该男生的眼睛较大，眼角上扬，是比较典型的桃花眼的类型。这种眼睛适合表现热血、上进的个性。

## 1.3 鼻子的画法

前面已经提到漫画人物的鼻子有时会"很不起眼"，但我们也要清楚地知道怎样把真实的鼻子转变成漫画的形象。下面我们就举例来讲解如何在动漫作品中刻画美少年的鼻子。

### 真实人物的鼻子

**正面的鼻子**

正面的鼻子由鼻梁、鼻翼、鼻头组成，鼻梁和鼻翼的大小区分明显。

**3/4侧面的鼻子**

3/4侧面鼻子的鼻翼处要表现出肉感，注意其透视关系要画准。

**正侧面的鼻子**

在这个角度下，无论是高鼻梁还是鹰钩鼻，都能够较好地体现出来。

### 漫画人物的鼻子

**正面的鼻子**

同漫画中美少女的鼻子一样，可以不画出鼻翼，直接用阴影来表现立体感。

**3/4侧面的鼻子**

3/4侧面漫画人物的鼻梁的弧线更加弯曲，只需表现一个鼻孔。

**正侧面的鼻子**

正侧面漫画人物的鼻梁较直，鼻头较圆，可用阴影直接表现鼻孔。

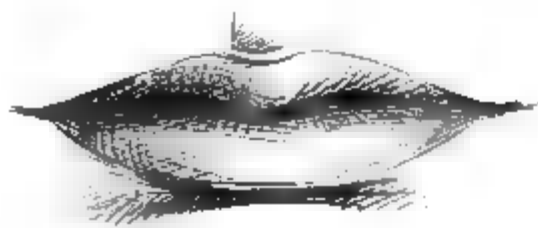
### 鼻子在面部的效果

图中该男生的鼻线较长，用不连续的线段来表示，可以体现出鼻梁较低的感觉。

图中该男生的鼻线较短，鼻梁用连续的线段画出，表现出了鼻子高挺的感觉。

## 1.4 嘴的画法

嘴是五官的重要组成部分，不同的绘制方式可以体现人物的不同年龄和性格，通过嘴巴的描绘还能展现人物的喜怒哀乐。我们一起来看看漫画美少年嘴巴的绘制方法吧。

### 真实人物的嘴

**正面的嘴**
要仔细刻画上唇和下唇，下唇较厚，上唇较薄，呈M形。

**3/4侧面的嘴**
质感明显，嘴角的线条要具体刻画，表现出透视关系。

**微侧的嘴**
透视关系不用明显地表现出来。嘴角上扬以示人物愉悦的心情。

### 漫画人物的嘴

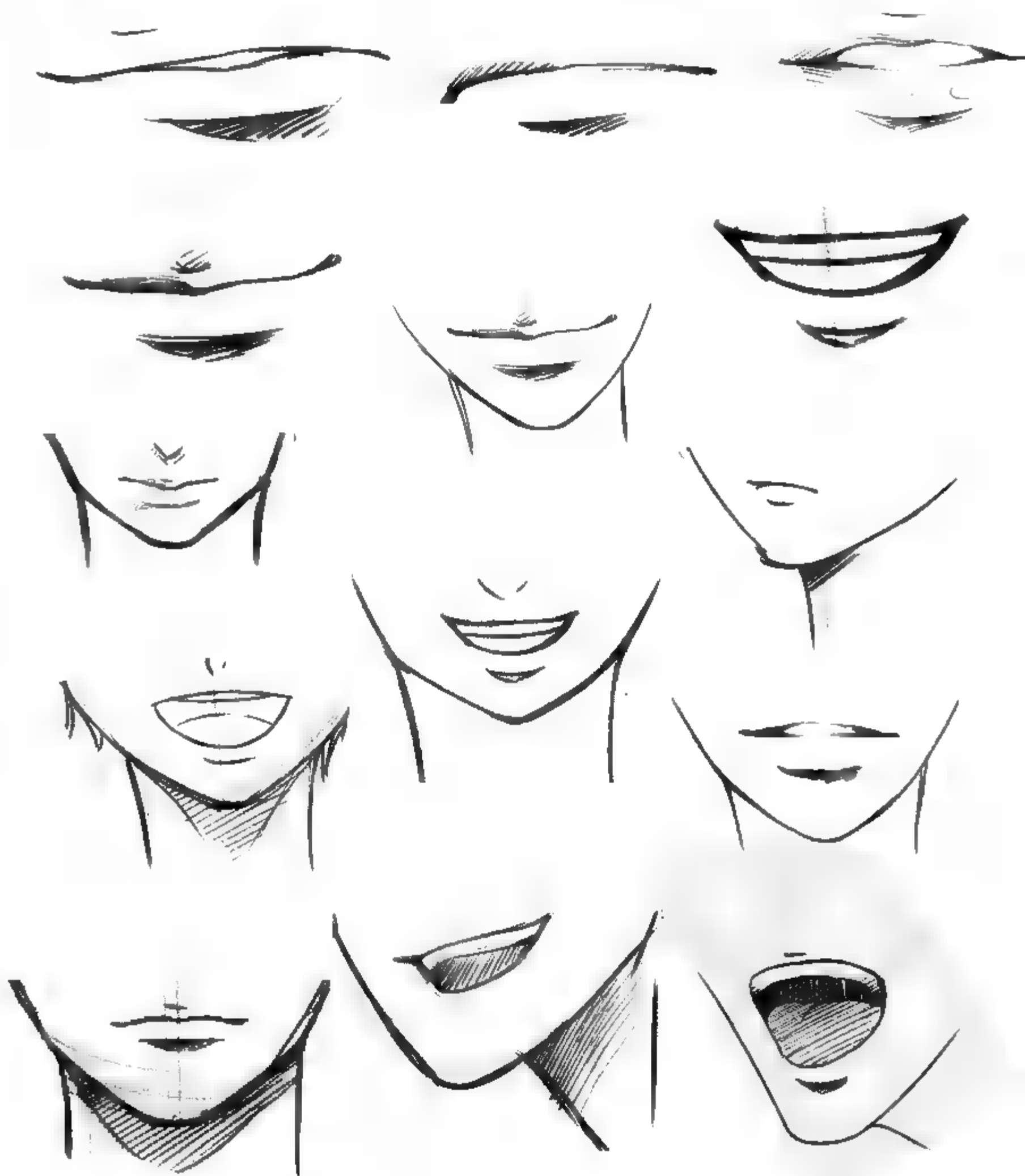
**正面的嘴**
漫画人物的嘴仅用两条线就能表现出来，一般来说需要画出唇缝和下唇线。

**3/4侧面的嘴**
由于处于仰视状态下，唇缝的线条要向上凸起，画出唇峰以体现嘴唇的质感。

**微侧的嘴**
嘴唇的轮廓基本描绘出来了，唇峰和唇谷明显地表现出来。

### 嘴在面部的效果

图中该男生的嘴只画出了下唇和唇缝的线条，嘴角下垂，感觉人物闷闷不乐。男性的嘴线较女性要长。

图中该男生的嘴画出了唇峰，整体表现富有质感。嘴角上扬以示心中的愉悦。

## 不同类型美少年嘴的展示

# 不同类型美少年耳朵的展示

# 绘制不同脸型的美少年

瓜子脸彰显成人的魅力，鹅蛋脸突出少年的青涩，圆形脸能体现孩子的稚气。下面就让我们一起来领会各种脸型所透露出的秘密吧。

## 2.1 瓜子脸的特点

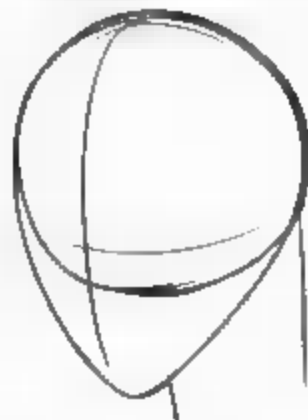
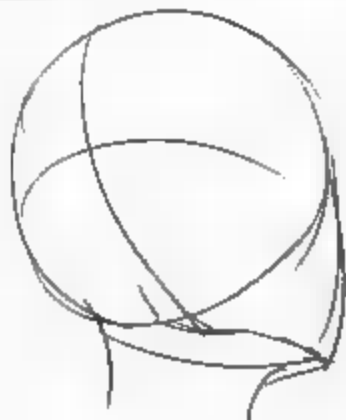
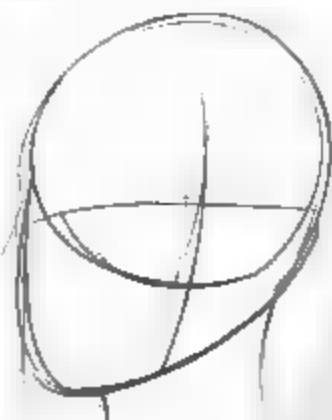
瓜子脸符合视觉上的黄金分割定律，被大众认为是最秀美的脸型。理想瓜子脸长与宽的比例为34:21，下巴的骨骼比较尖，漫画中还可以进行更加夸张的表现。

### 瓜子脸的绘制步骤

在绘制瓜子脸的时候不必一蹴而就，首先画出一个标准的圆形。

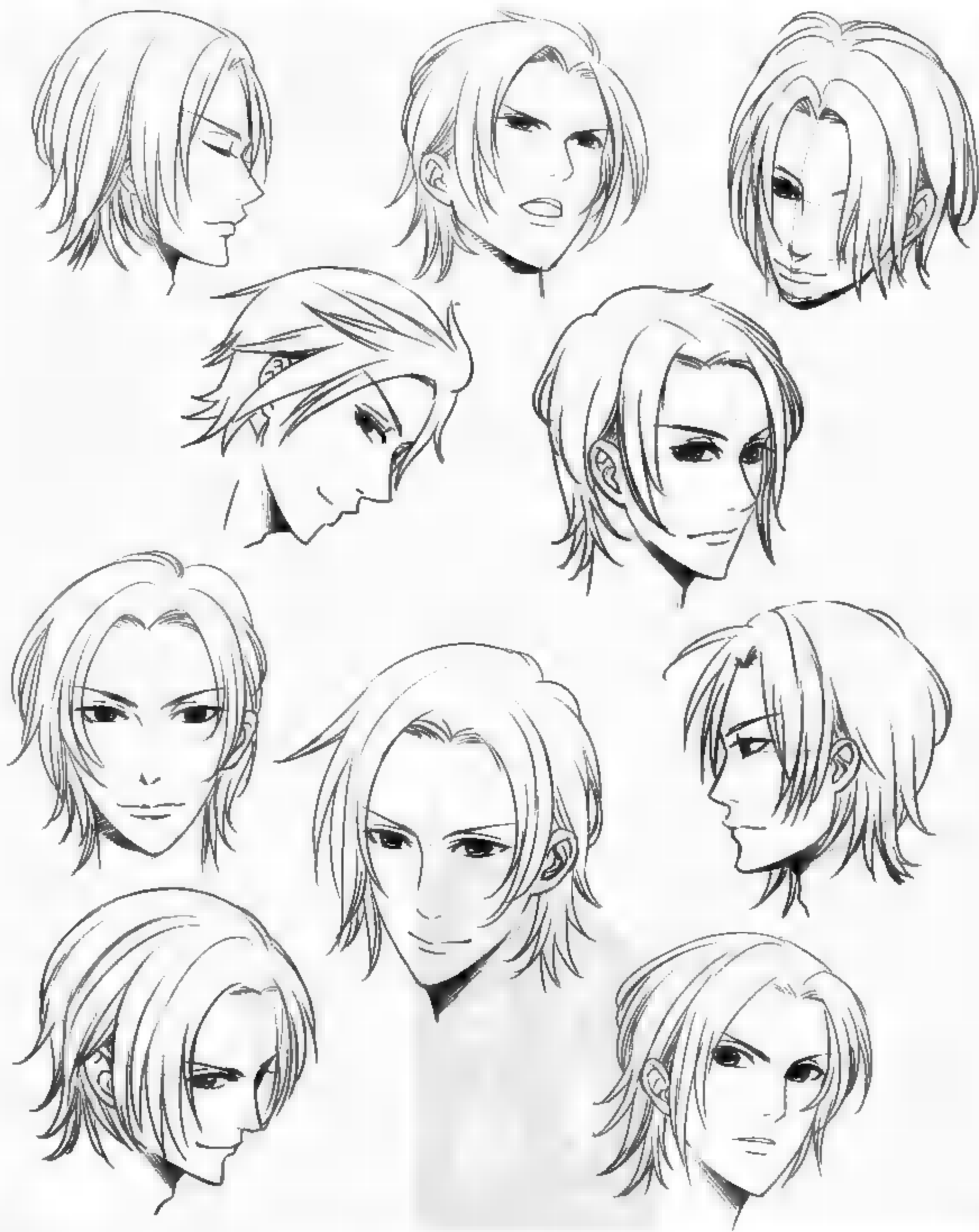
在圆的下面添加下巴，瓜子脸的头部轮廓就绘制完成了。接下来画出五官的基准线。

根据基准线画出人物的五官，细致地描绘出头发的线条。

在上一步的基础上，添加下颌的阴影，使人物看上去更具有立体感。

瓜子脸平视角度

瓜子脸仰视角度

瓜子脸俯视角度

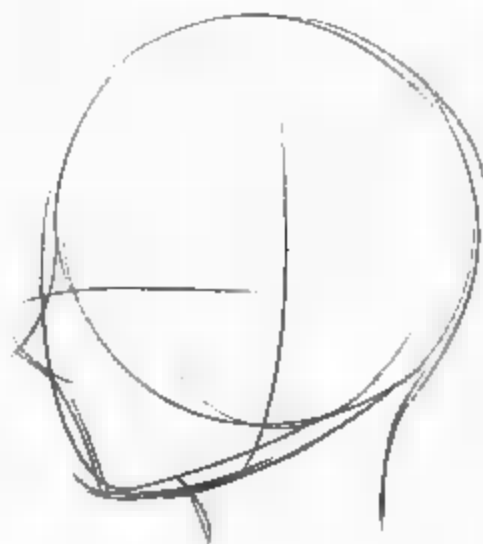
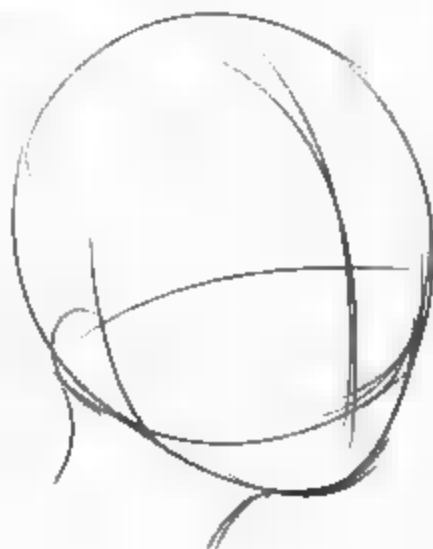
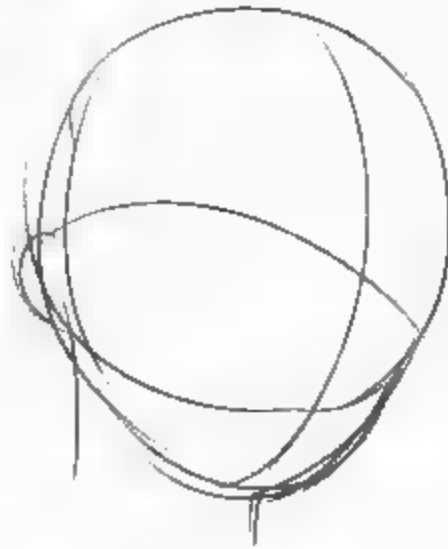
## 不同角度的瓜子脸美少年展示

## ■ 2.2 圆脸的特点

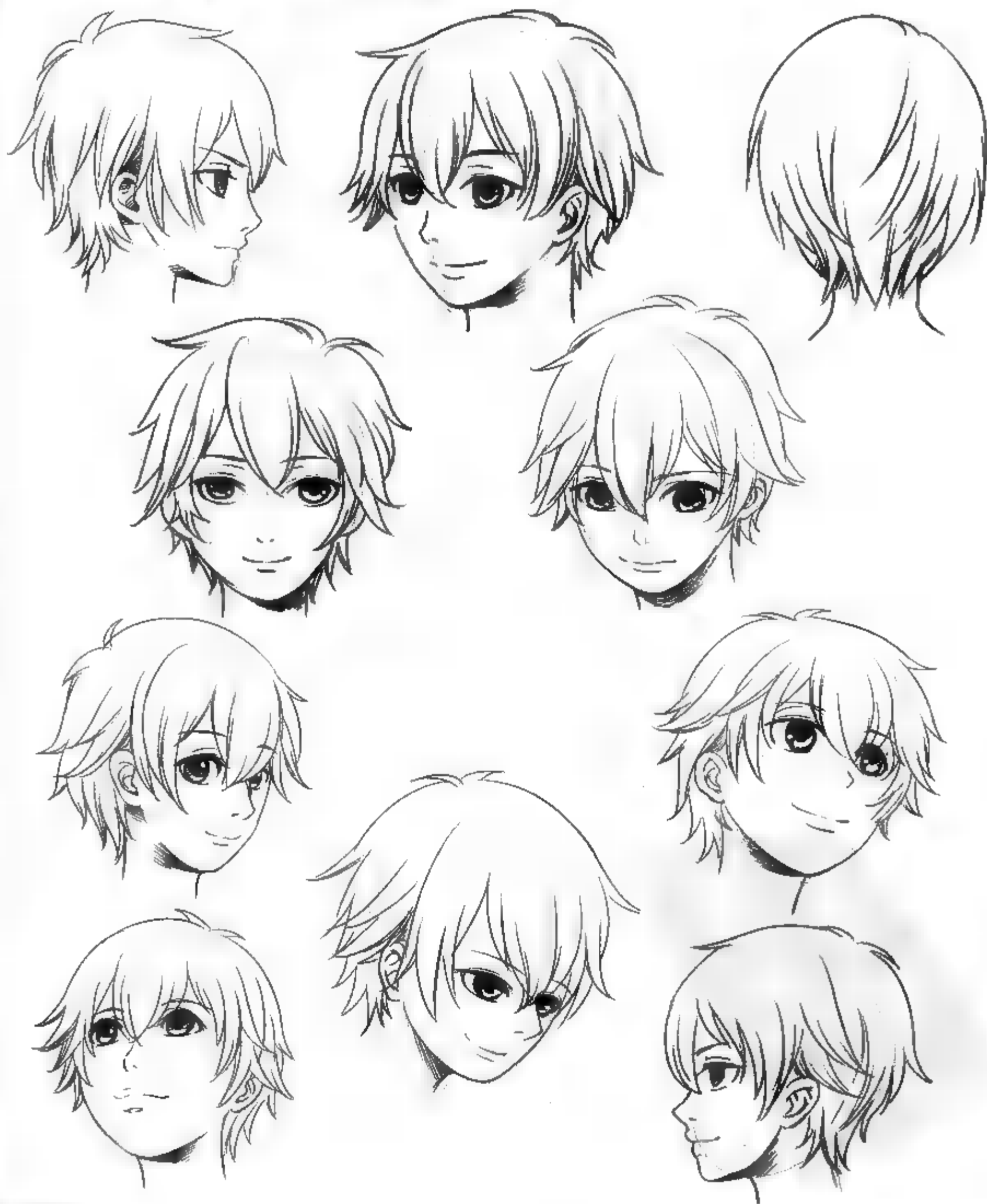
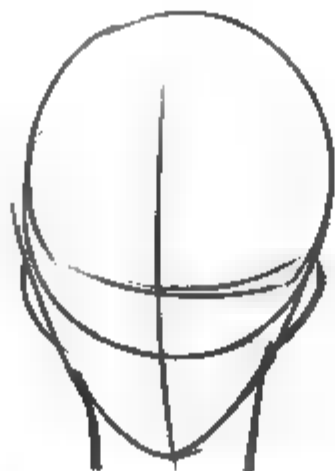
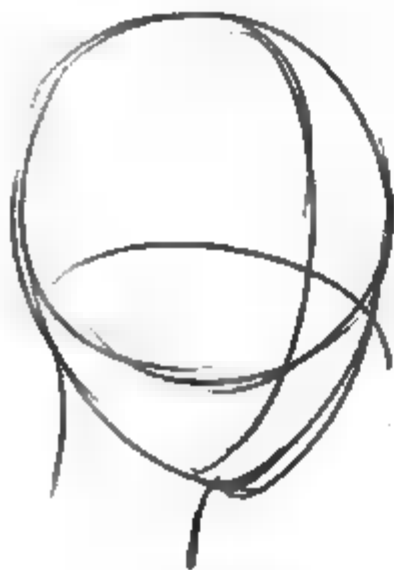
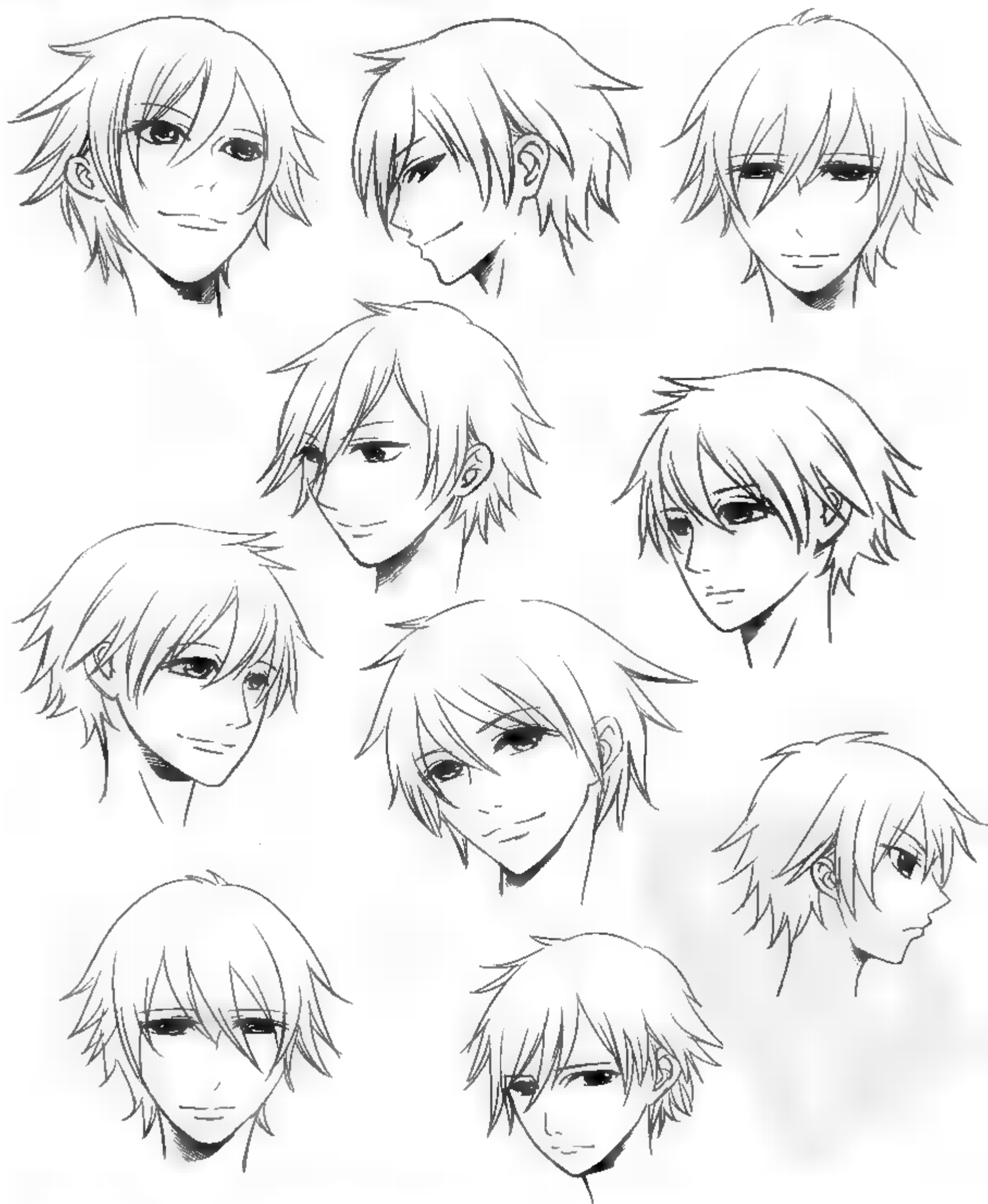
圆形脸与瓜子脸相比要显得圆润可爱，拥有圆形脸的男生看起来比较善良、天真、可靠。在表现人物年龄上，一般用圆脸来描绘年纪较小的青少年。

**圆脸的绘制步骤**

和瓜子脸的画法一样，先绘制一个正圆代表头部的轮廓。

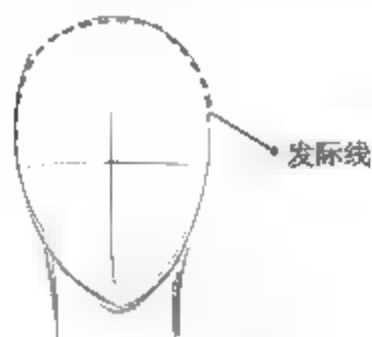
在圆的下方勾勒出下巴的轮廓，整体上呈椭圆形。然后画出面部五官的十字基准线。

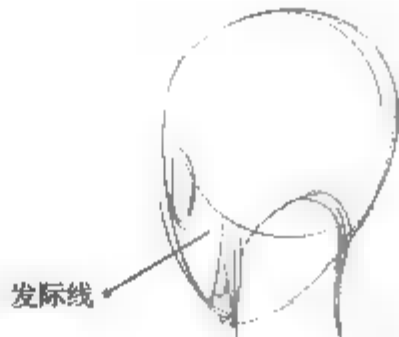
在上一步的基础上绘制人物面部的五官，描绘头发的线条，最后添加下巴的阴影。

圆脸正侧面

圆脸3/4侧面

圆脸3/4侧面仰视

## 不同角度的圆脸美少年展示

## 不同角度的鹅蛋脸美少年展示

# 3 美少年发型

发型可以体现一个人的形象、气质，适宜的发型能给人视觉上美的享受。从一个人的发型还可以看出人物的性格与品行。无论是运动少年还是文质书生，或是潮流型男和简约帅哥，从发型上都可以辨别出来。

## ● 3.1 头发的基本画法

绘制头发最关键的是让头发紧贴人物的头部，依据头部的轮廓和发际线的位置来刻画。头发的厚度适宜，不能太厚或太薄。注意正面和背面画法的区别。

**正面头发**

在绘制正面人物的头发时，先绘制面部五官的十字基准线，竖直基准线的上缘就是发际线的位置。头发比轮廓线略高。

**背面头发**

绘制背面人物头发的时候，要比照正面人物的发型来设计。先确定后脑勺的发际线，再依照发际线和轮廓来绘制头发。

**头发的绘制步骤**

先勾出人物头部的轮廓，绘制出五官的十字基准线。然后勾画出发际线。

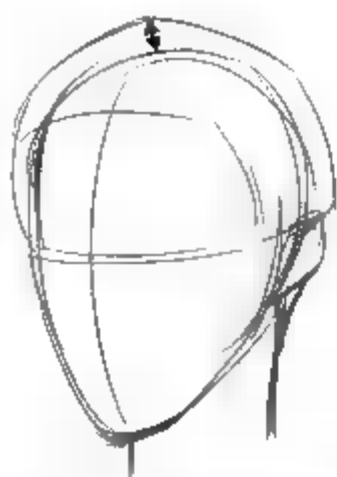
依据发际线的位置勾勒出头发的轮廓。一般来说，绘制头发时要从中间向两边依次描绘。

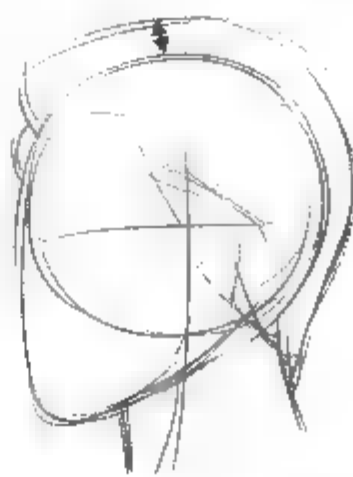
细心地绘制完人物整个头部的头发。头发的线条要画得错落有致。有层次的发型是美少年的标志。

在十字基准线的基础上描绘人物的五官。继续添加头发的线条。

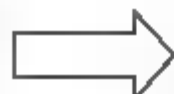
深入刻画头发的发丝和阴影。让帅气十足的美少年跃然纸上。

## ● 3.2 绘制短发

一般来说，男性以短发为主，因此学习绘制男性的短发尤为重要。一头利落、爽朗的短发给人精神、干练的感觉。大家快拿起画笔来展现短发帅哥的气质吧。

**3/4侧面短发**

在头部基准线的轮廓中，勾勒出发际线的位置。为了体现出头发的厚度，头发的外轮廓要大于头部的轮廓线。

**正侧面短发**

在绘制正侧面人物的头发时，也需要注意表现出人物头发的厚度。顺着头部的轮廓线绘制头发的轮廓，前额的头发要凸出一部分。

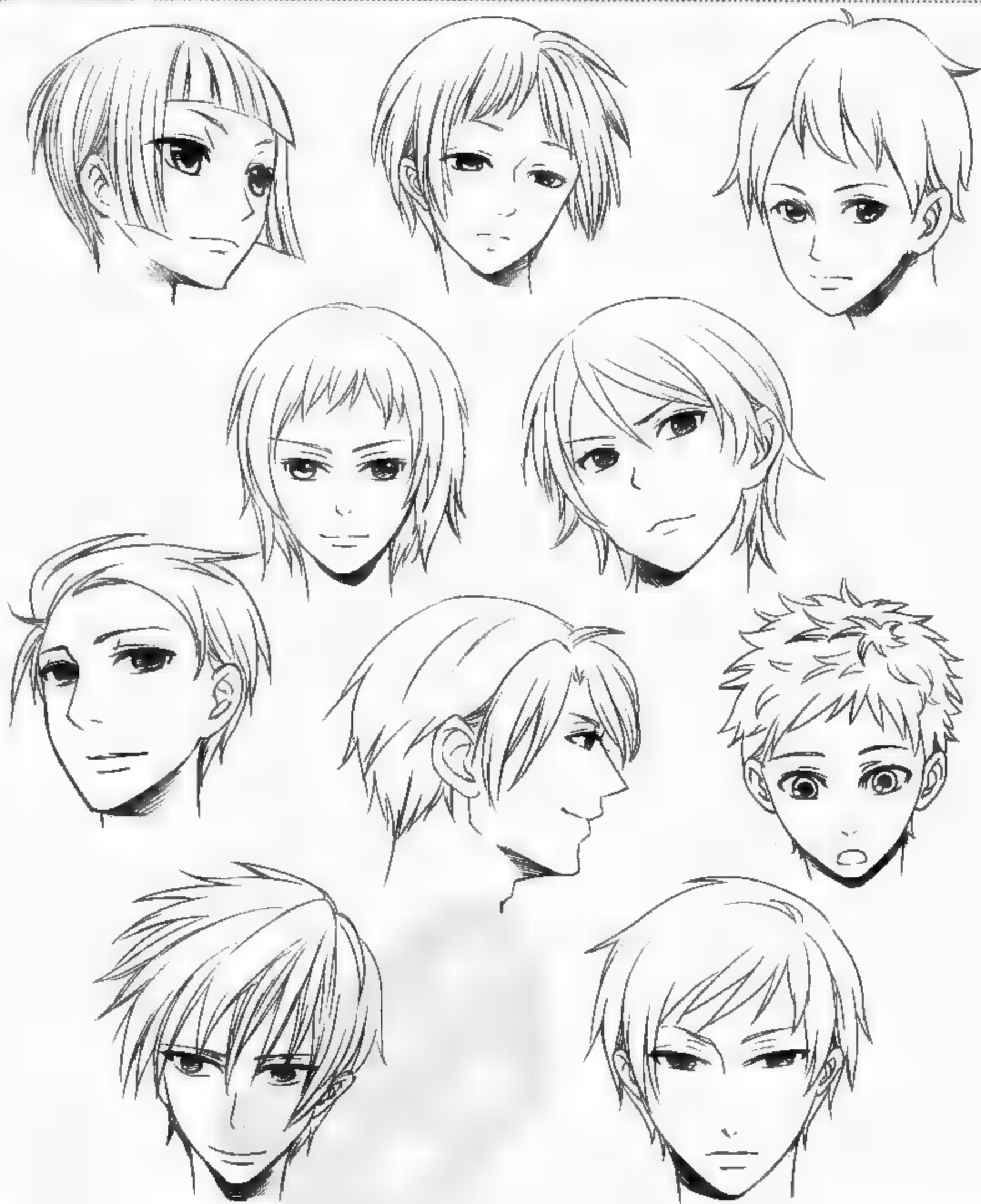
**短发的绘制步骤**

勾画出人物头部的轮廓，绘制面部的五官基准线。注意留出发际线的位置。

依据头部的轮廓，简单勾绘出人物的发型。在水平基准线的位置画出人物的耳朵。

分出发绺，简单确定头发大致的明暗。注意偏分发型要顺着发绺向两边分别展开。

依据上一步的明暗分区，细致地表现出发丝和光影。

依据面部的十字基准线绘制人物的五官，并且要与发型搭配协调。

进一步表现光影的效果。让人物看起来更加立体生动。

## ■ 3.3 绘制长发

长发并不是女性的特权。在古代，很多国家的男人也会留着长发，只是梳头盘发的方式不同。在当代，越来越多的男性也开始青睐长发，发型也是形形色色、层出不穷。

**3/4侧面长发**

长发的绘制方式和短发差不多，需要确定发际线的位置，并且要体现出一定的厚度。头顶头发的轮廓要与头部的形状相吻合。

**正侧面长发**

从人物的正侧面可以看出后脑勺的头发与头部形状贴合。要体现出头发的厚度，耳发位于侧面头部的正中央。

**长发的绘制步骤**

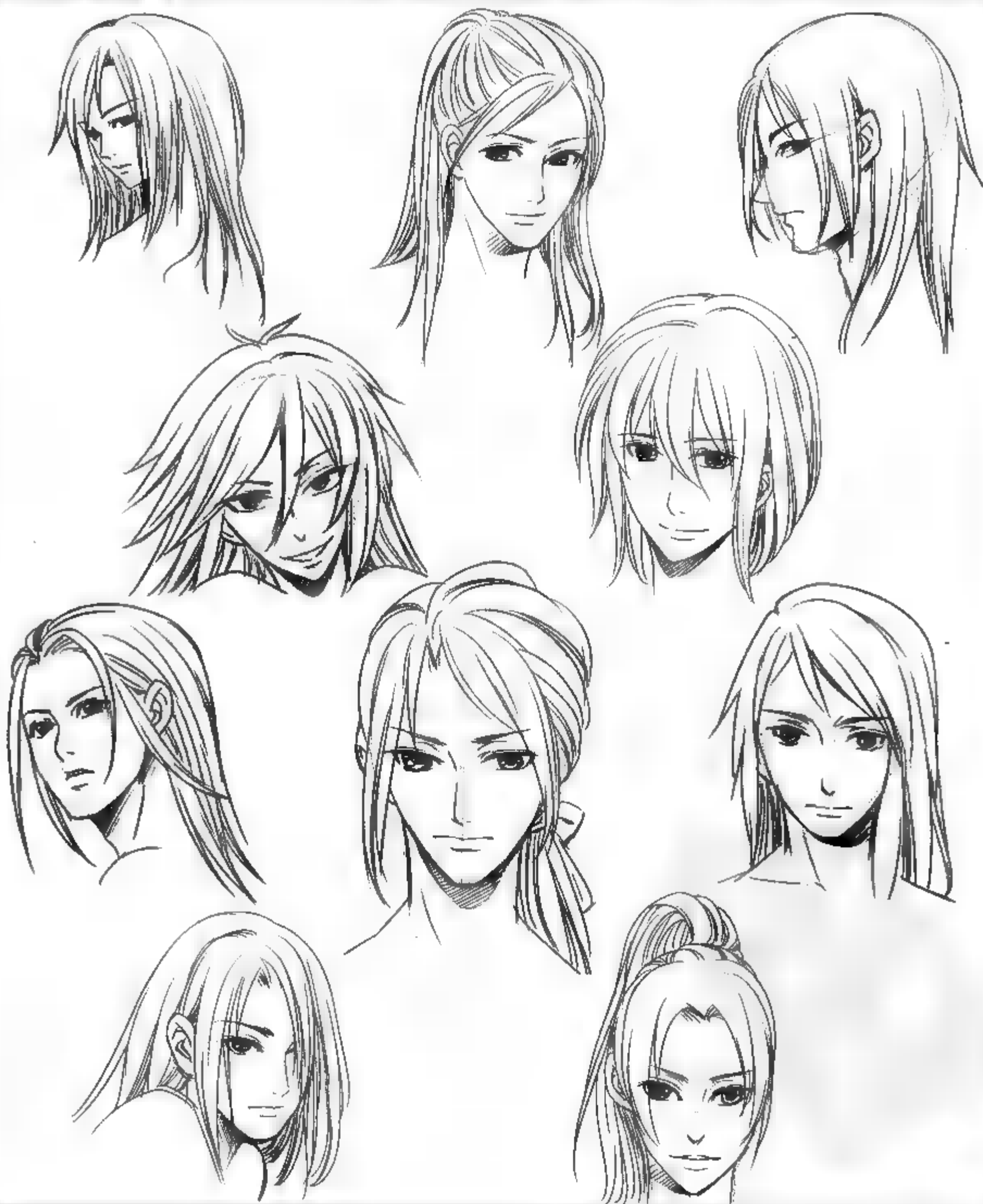
绘制出人物的头部轮廓，确定面部五官的十字[illegible]准线。

用较轻的笔触画出头发的轮廓，注意体现出头发的厚度。

描绘出人物
的走向，注
现发梢参差
[illegible]感觉，并
人物的耳朵。

在十字基准线的基础上绘制人物的五官。

细致地描绘人物的发丝，把握光[illegible]明暗的变化。

## 长发美少年展示

# 3.4 绘制卷发

卷发分为人工卷和自然卷，人工卷是人们追求时尚潮流而使用各种工具让头发变卷曲。卷发看上去丰盈、富有弹性，能使脸部的轮廓更加生动。

**3/4侧面卷发**

卷发可以塑造出不同的发型效果。上图中男生头发富有层次，发梢的部位微微卷曲，看上去比较自然。

**正侧面卷发**

从侧面看更能彰显头发的层次感。发梢的卷曲方向不同，给人一种凌乱美感，体现出人物时尚的气质。

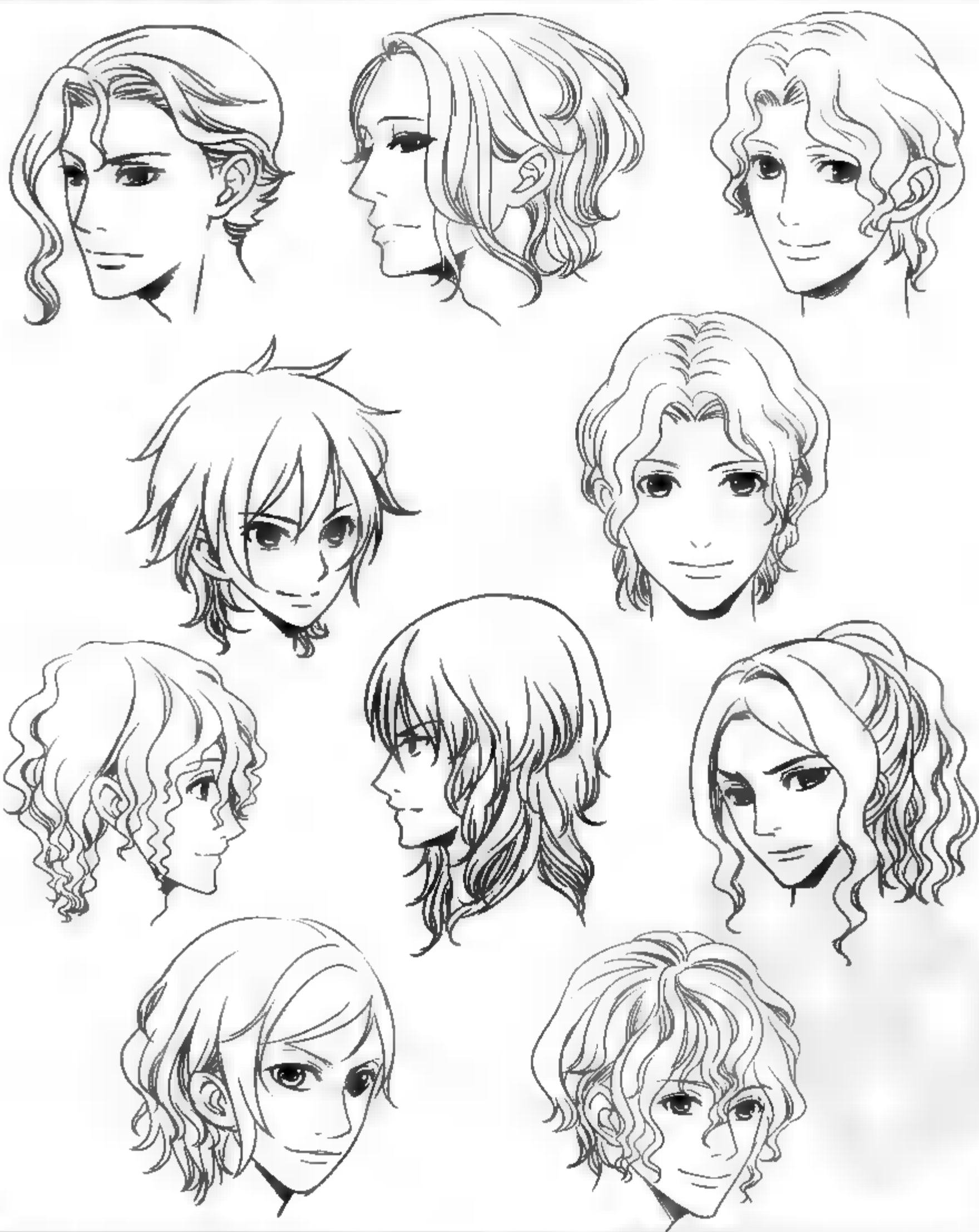
**卷发的绘制步骤**

画出正面人物头部的大致轮廓，确定五官的十字基准线。

依据发际线的位置绘制人物的刘海和耳发。

直发的线条没有太大的起伏，发丝要画得细腻。卷发的线条起伏不断，发丝也比较粗犷。

将头发的轮廓添加完整。发缕的粗细要画得富有变化。

细致地表现出发丝，画出面部五官，最后添加上阴影。

## ● 3.5 为头发增添装饰效果

琳琅满目的发饰能够丰富人物头部的造型。在设计完人物的头发之后，不妨增加一些饰品来装点发型，塑造角色的个性。下面我们就一起来为喜爱的动漫人物加上丰富多彩的发饰吧。

**装饰效果设计要领**

**正面的人物**

为正面人物加上一顶帽子。帽檐的位置贴合头部轮廓，帽子整体要比头部略大。

**3/4侧面的人物**

为3/4侧面人物加上帽子。同样的帽子因为角度的不同而有所变化，注意观察真实人物的造型。

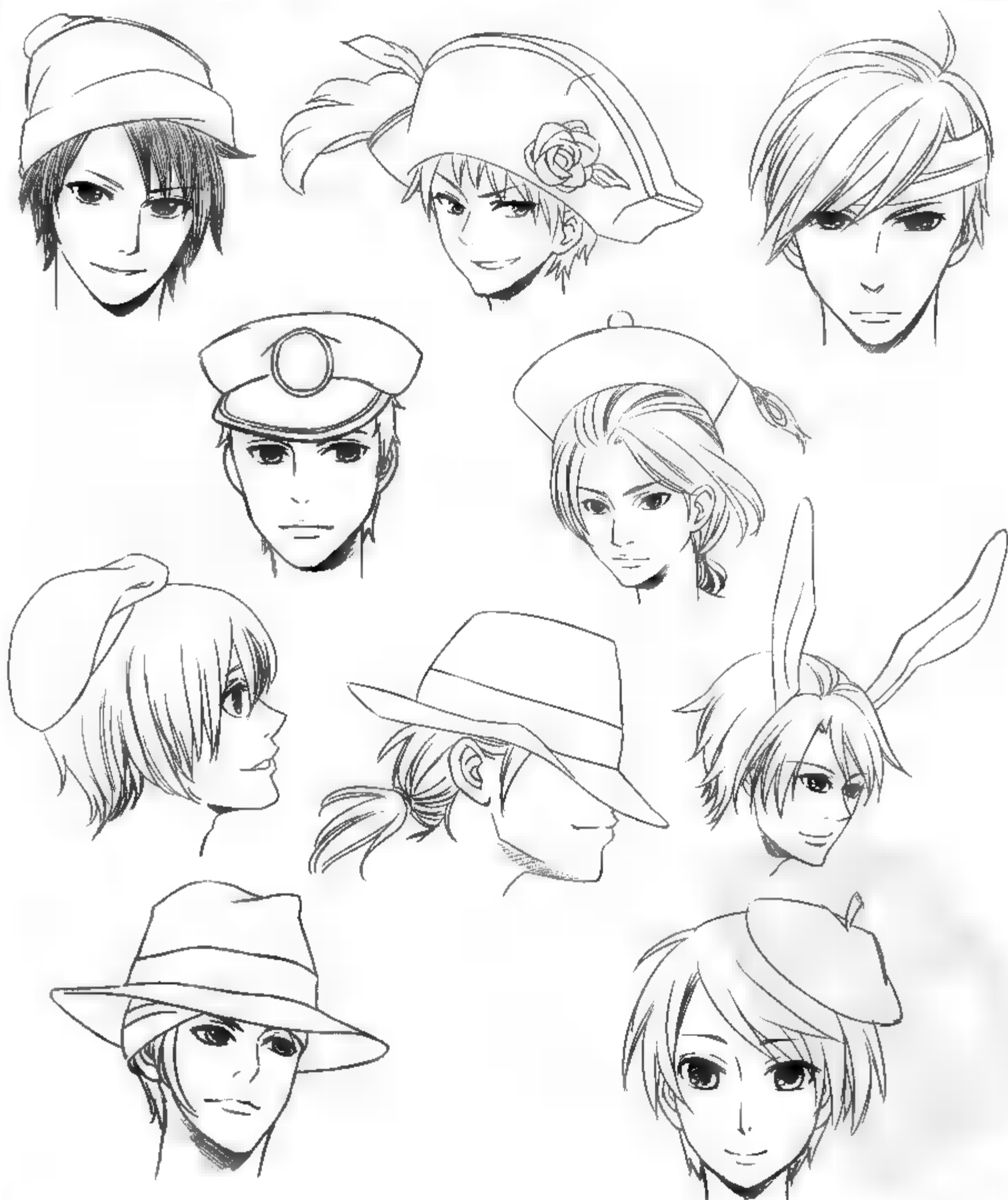
**正侧面的人物**

为正侧面人物加上帽子，帽子挡住了一半的头发，从正侧面看，帽子前沿超过额头的位置。

头巾和帽子一样，也能起到装饰的作用。包裹的头巾和头部轮廓紧密地贴合在一起。

从不同的角度也可以看出人物佩戴的是同一个头巾。画头巾时可以依据头部的外轮廓线来绘■贴合头部的外■■。

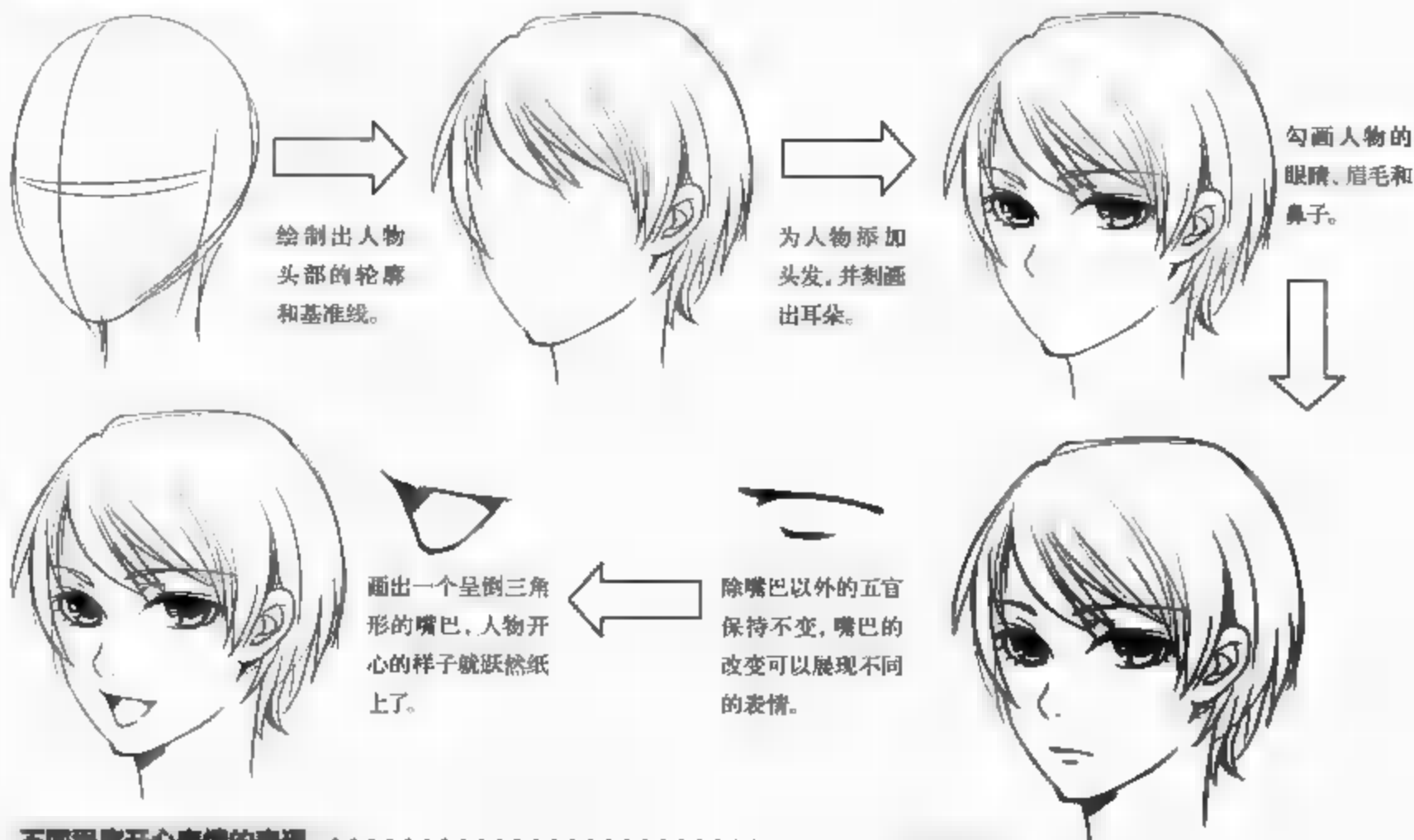
依据人物的不同性格和发型来设定帽子的样式。绘制高礼帽时，帽檐的位置要超出前额，帽子的高度约为一个头长。

人物的表情和头发设计得都比较文静乖巧，因此添上一顶秀气端正的礼帽是非常贴切的。

# 4 美少年表情

生动而充满活力的表情是美少年丰富情感的外在表现。美少年的“美”不仅在于有一张俊俏的脸庞，还在于面部所透露出的气质。把人物刻画得形神兼备才是我们追求的最高境界。

## 4.1 开心表情的画法

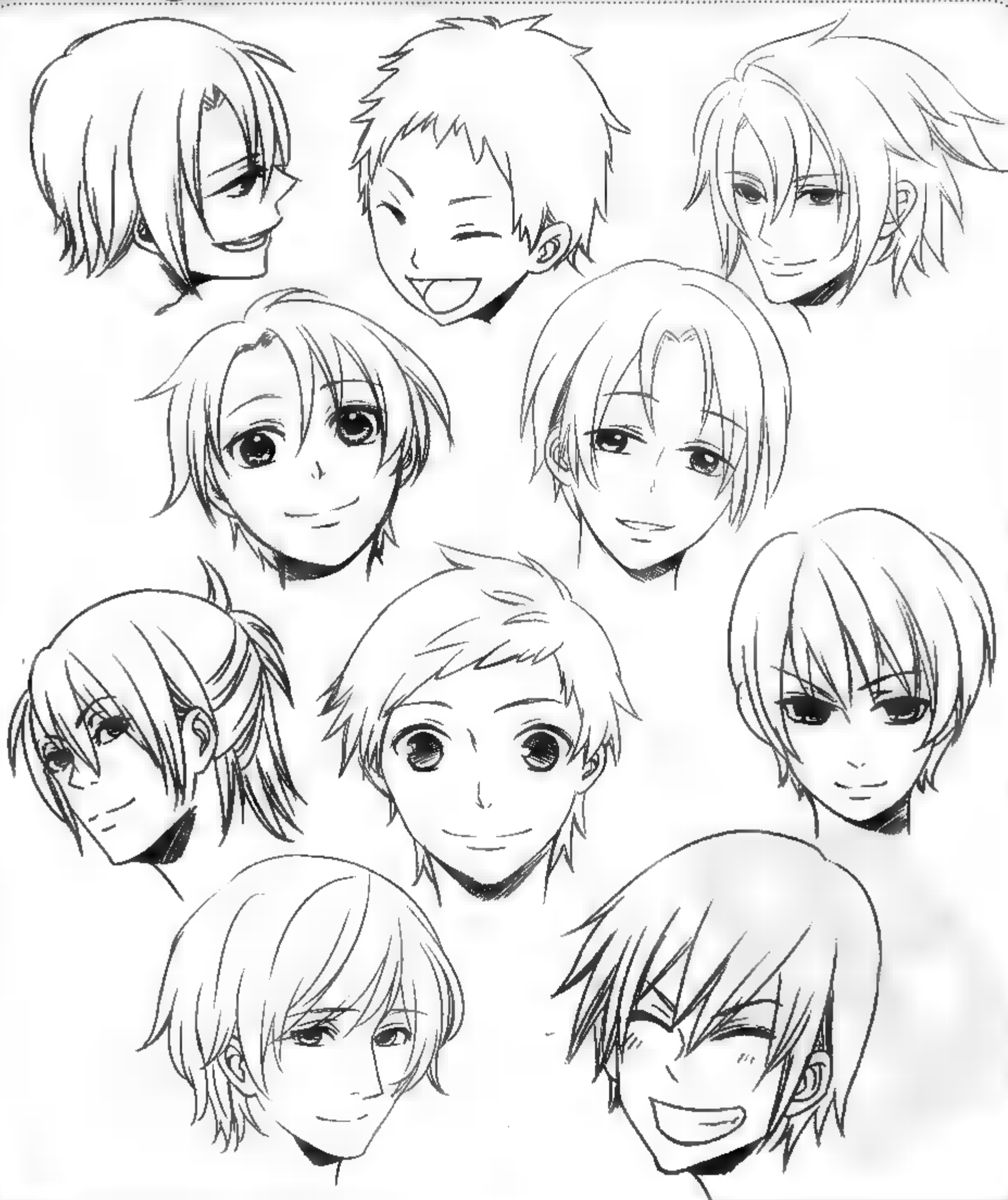
大家都知道“笑会传染”的说法，在听到别人的笑声时自己也会比较开心。那么我们如何把笑容刻画得更加生动以打动更多人呢？下面我们就一起来看一下吧。

### 开心表情的基本画法

### 不同程度开心表情的表现

微笑

灿烂的笑

开怀大笑

## 开心表情展示

## ■ 4.2 生气表情的画法

生气的时候眼睛和眉毛的变化很丰富。与开心的表情相反，嘴巴只是辅助的表现方式，我们仅通过眼睛和眉毛就能绘制出生气的表情。

### 生气表情的基本画法

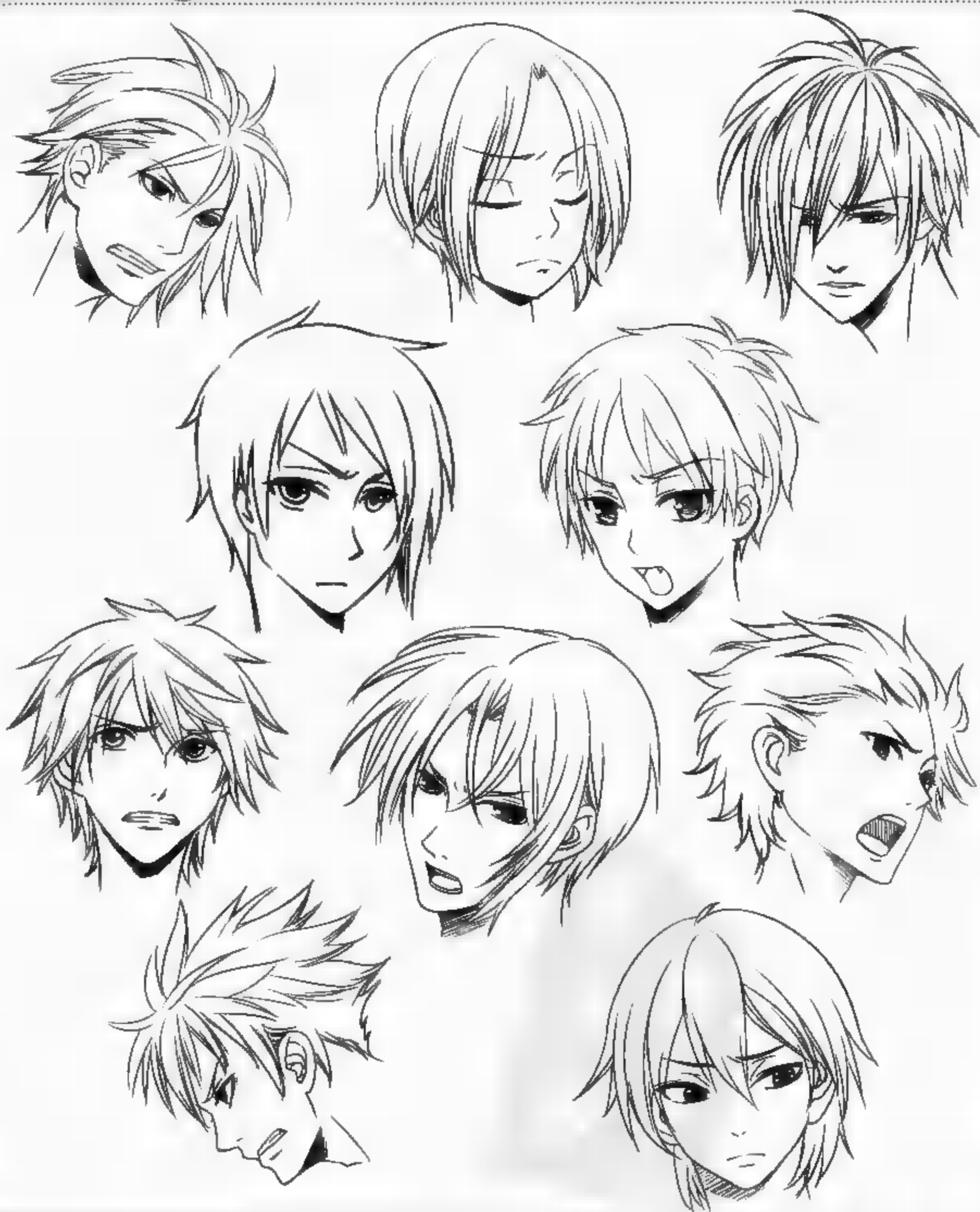
眼睛和眉毛呈现自然状态，嘴巴为一条直线，给人感觉有些沮丧和无力。

嘴巴从一条直线变成了咬牙切齿的样子。用接近于四边形的线条绘制出愤怒的嘴巴，中间再加上表现牙齿的线条。

眉尾挑高，眼角画得上翘，嘴巴的画法虽然没有变化，但是也能显出愤怒的样子，眼睛骤然变得富有神采。

### 不同程度生气表情的表现

不满　　忍无可忍　　愤怒

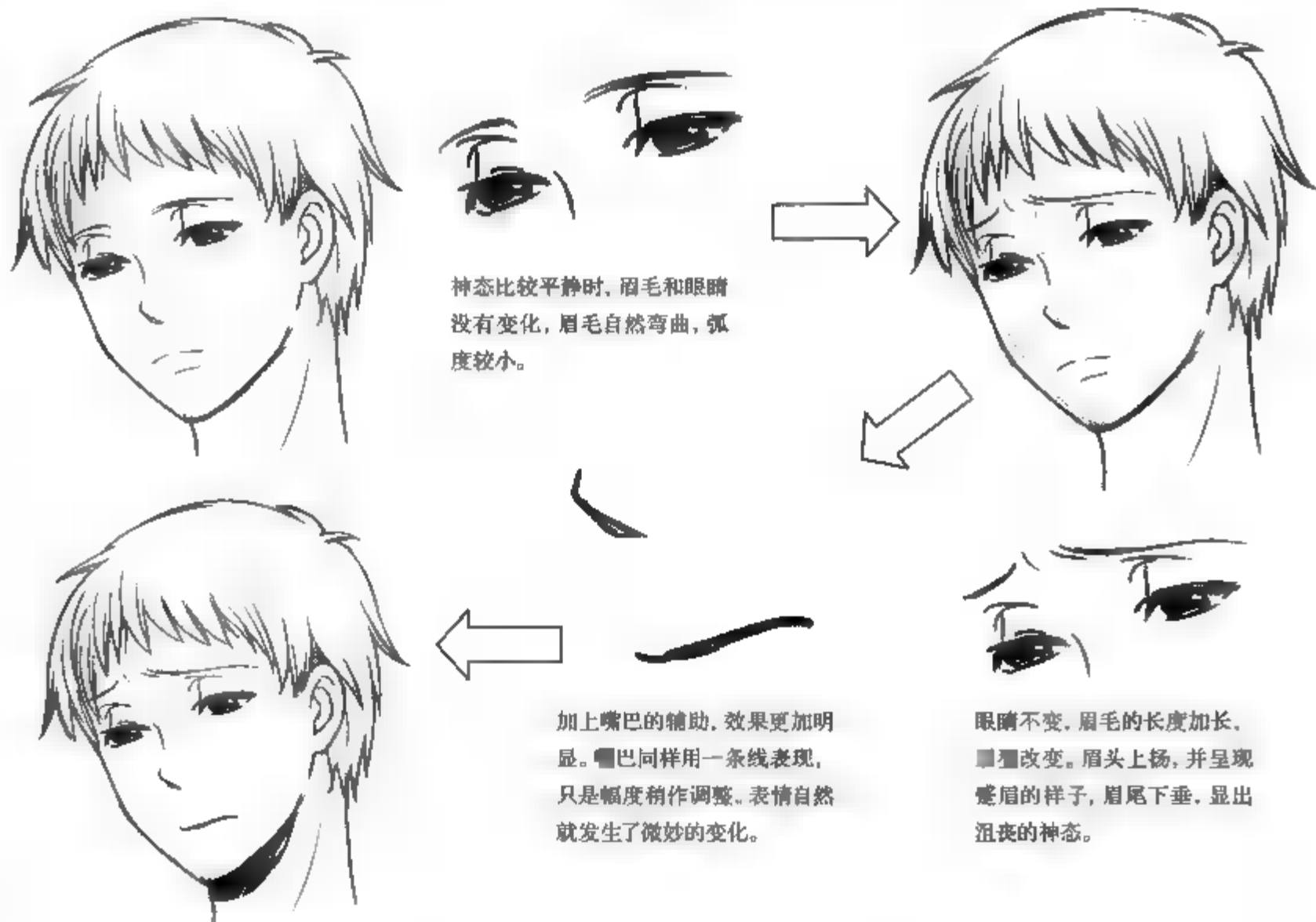
# 生气表情展示

## ● 4.3 悲伤表情的画法

眉毛的变化可以体现出人物的不同表情，即使没有眼睛和嘴巴的辅助，仅用眉毛就可以表现出沮丧、悲伤的情感。下面我们就来看看如何刻画悲伤的神态吧。

**悲伤表情的基本画法**

神态比较平静时，眉毛和眼睛没有变化，眉毛自然弯曲，弧度较小。

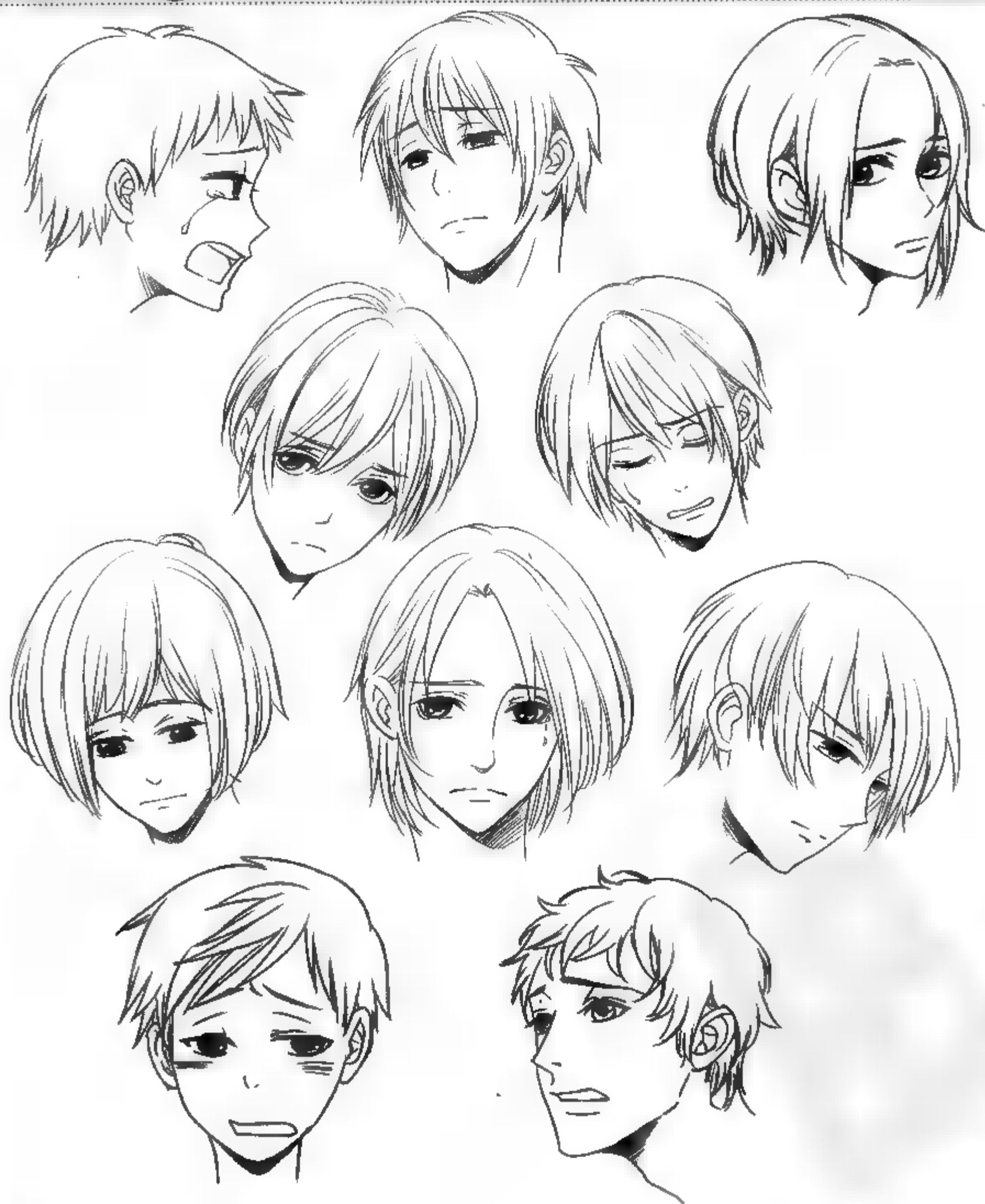
眼睛不变，眉毛的长度加长，眉型改变。眉头上扬，并呈现蹙眉的样子，眉尾下垂，显出沮丧的神态。

加上嘴巴的辅助，效果更加明显。嘴巴同样用一条线表现，只是幅度稍作调整，表情自然就发生了微妙的变化。

**不同程度悲伤表情的表现**

悲伤

悲伤流泪

悲伤大哭

## 悲伤表情展示

## 4.4 惊讶表情的画法

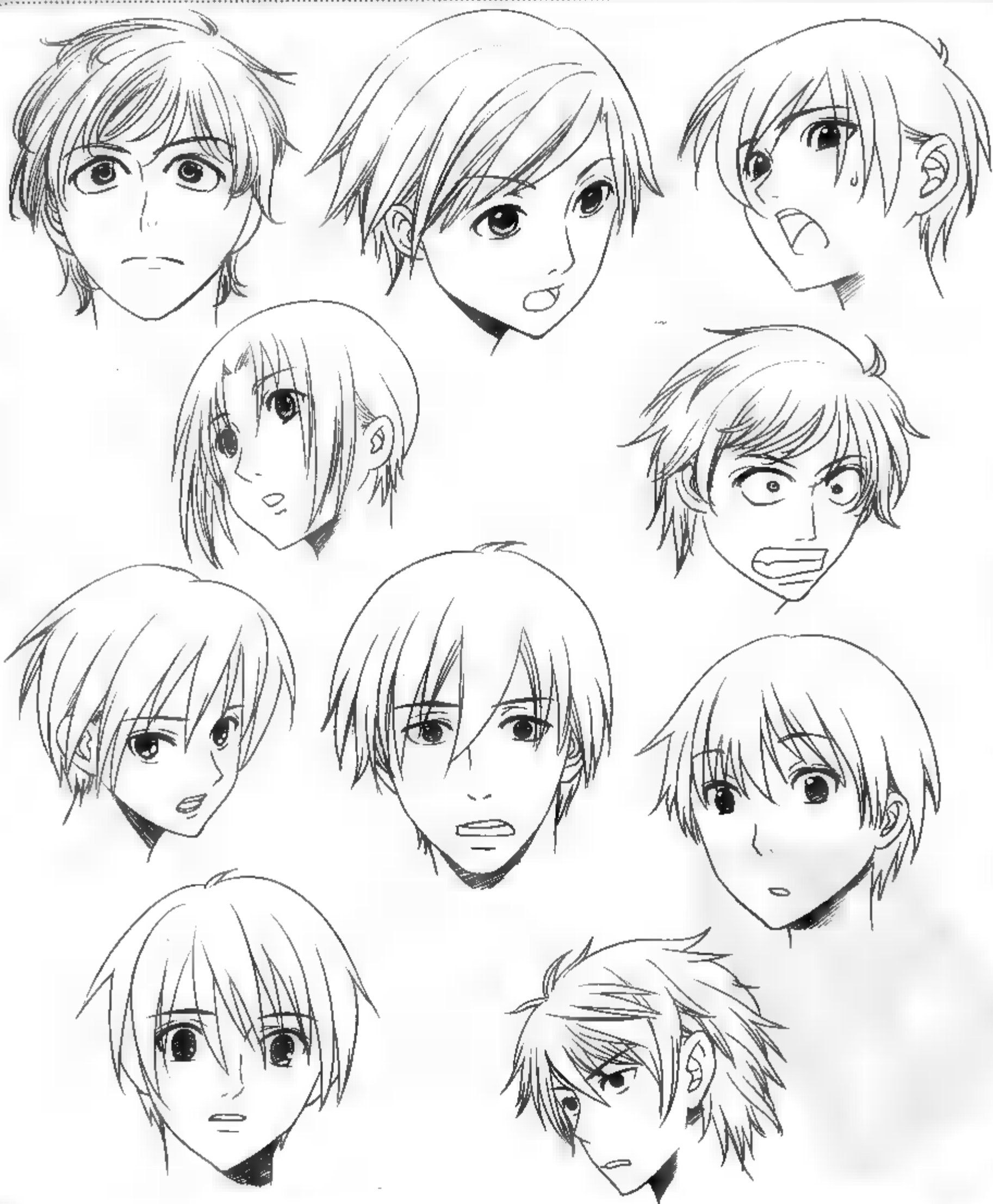
惊讶是表情篇的最后一节，学习完本节的内容后，我们就基本掌握了各种表情的刻画方式。同样，眉毛、眼睛、嘴巴是表现惊讶表情的关键要素。

### 惊讶表情的基本画法

嘴巴张开，呈梯形轮廓，更能表现出惊讶的程度。

惊讶时，眼眶扩大、瞳孔缩小、眉毛抬高。由于面部肌肉拉伸，本应在水平基准线位置的眼睛要绘制得略高一些。

### 不同程度惊讶表情的表现

## 惊讶表情展示

# 5 美少年身体

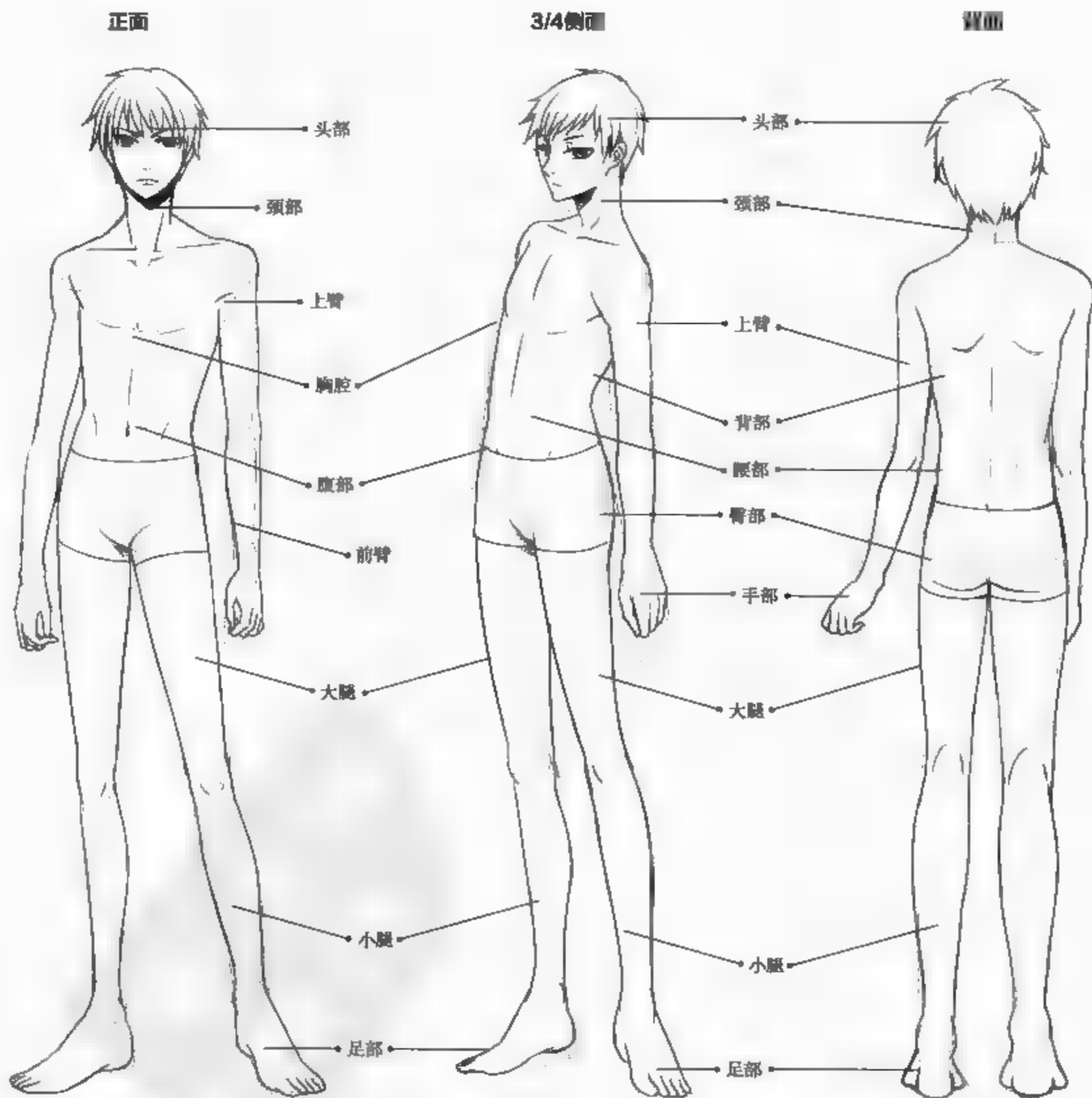
身体的表现和面部刻画一样重要。我们在刻画美少年的时候，人物的身材、体态是展现其美的重要手段。一张精致的面孔只有搭配了匀称的身体才能组合出完美的形态。

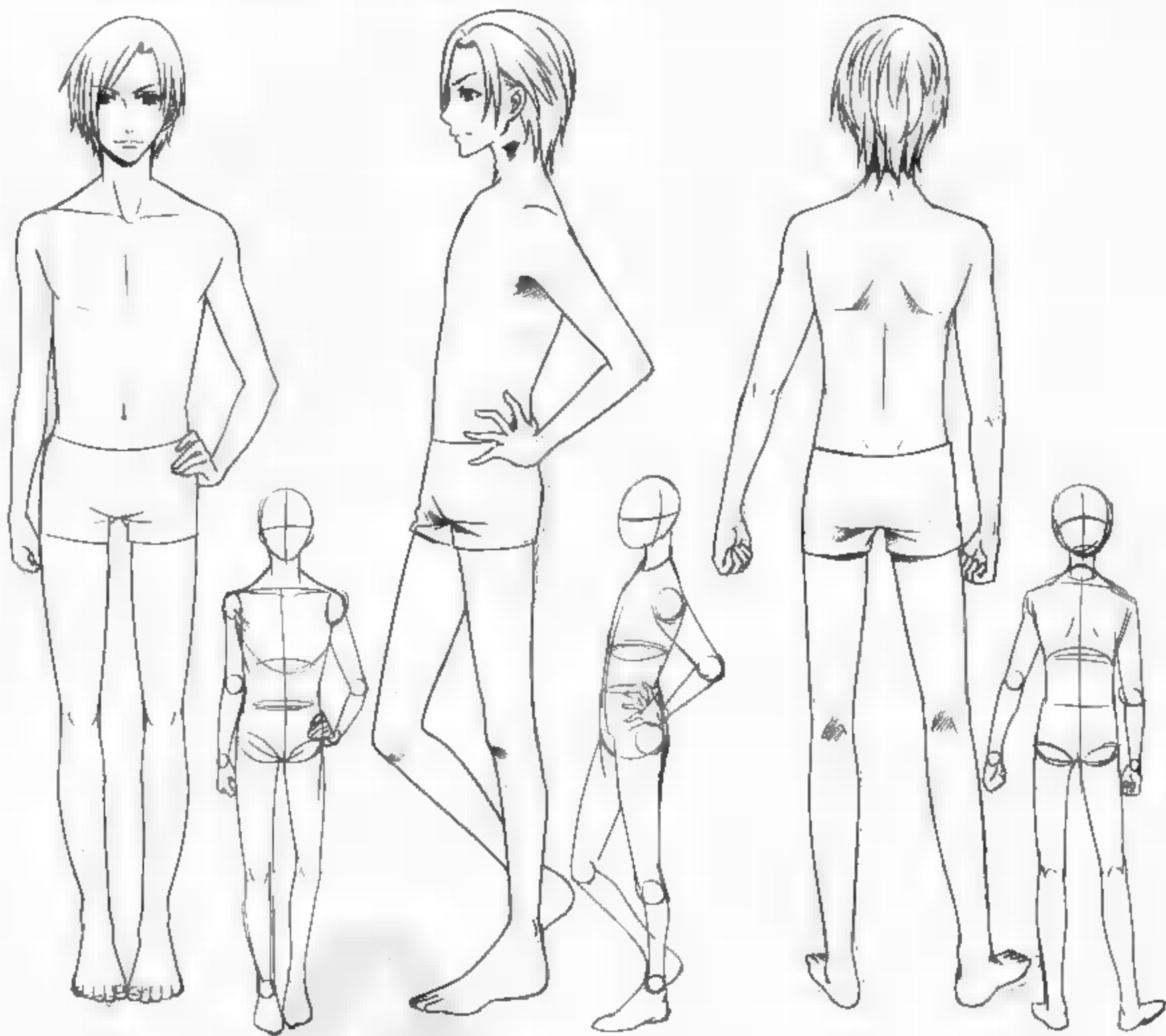
## 5.1 美少年身体的基本构成

在具体讲述如何刻画美少年之前，我们先来看看人物身体的基本构成。在了解了人物身体的结构之后，才能更好地把握人物身体的绘制方法。

正面　3/4侧面　背面

头部
颈部
上臂
胸腔
腹部
前臂
大腿
小腿
足部

头部
颈部
上臂
背部
腰部
臀部
手部
大腿
小腿
足部

# ● 5.2 美少年的身体特点

想要绘制出玉树临风的美男子，了解其身体的特点是必不可少的过程。在把握人物各个角度的体态后，大家要勤加练习，相信不久后，绘制的人物就能生动地呈现出来了。

**正面人物的身体**

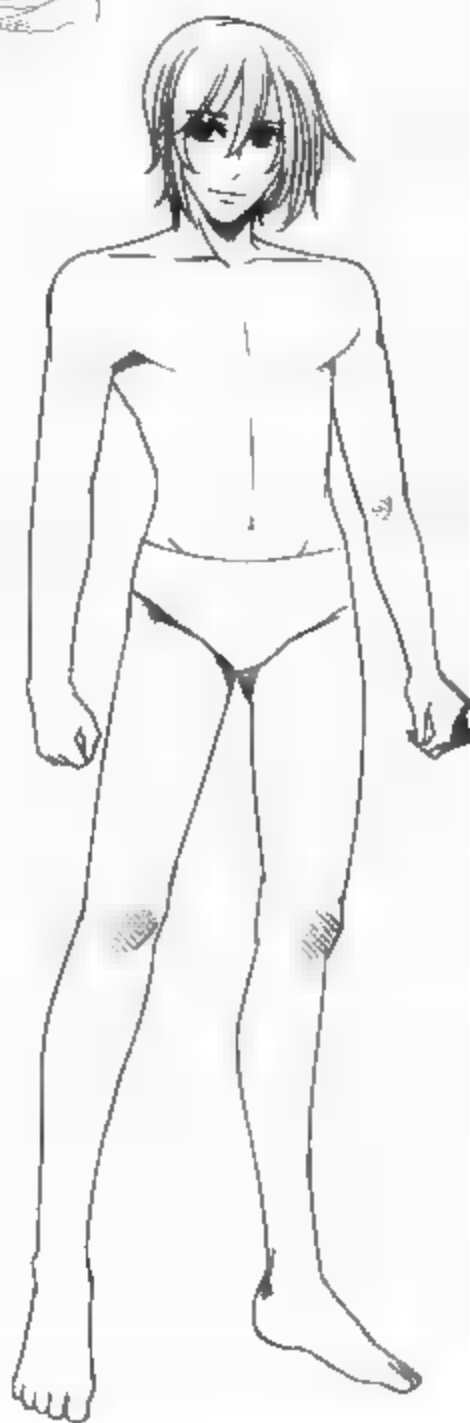
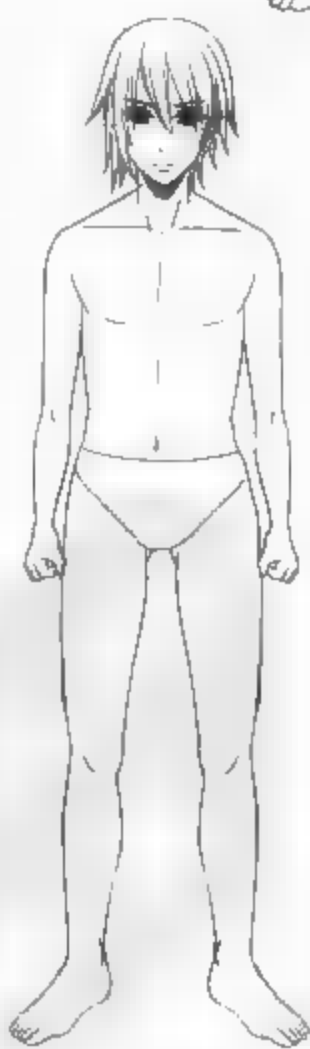
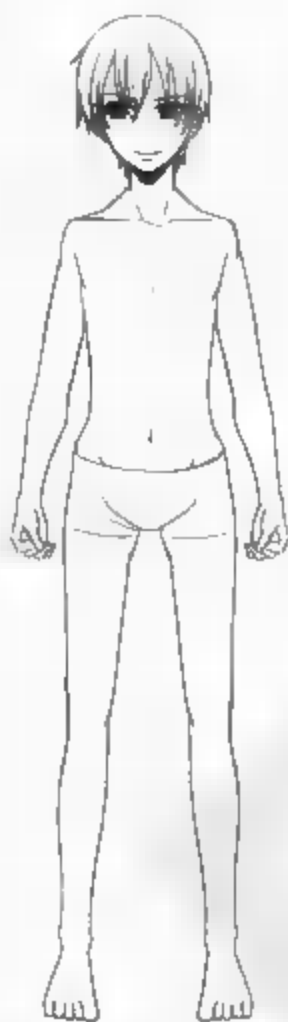
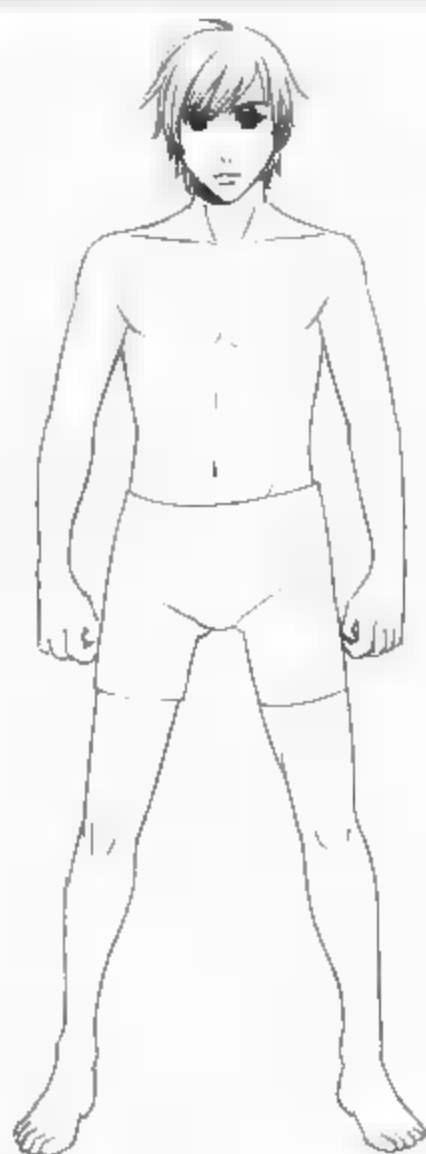
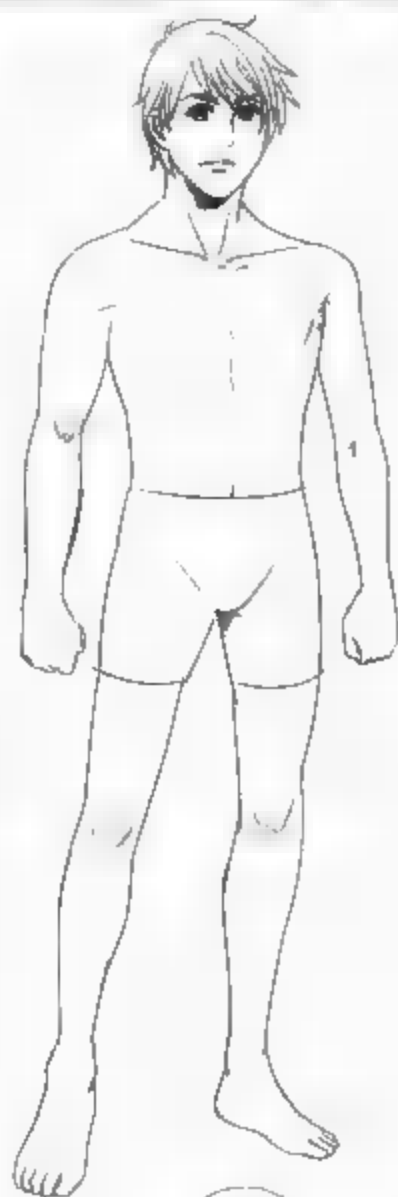
男性的上半身从正面看呈倒三角形，胸部和腰部的宽度相差不大，肩部是全身最宽的地方。在还不熟练的时候，可以利用几何图形来辅助我们绘画。把握好关节的位置是画好身体的关键所在。

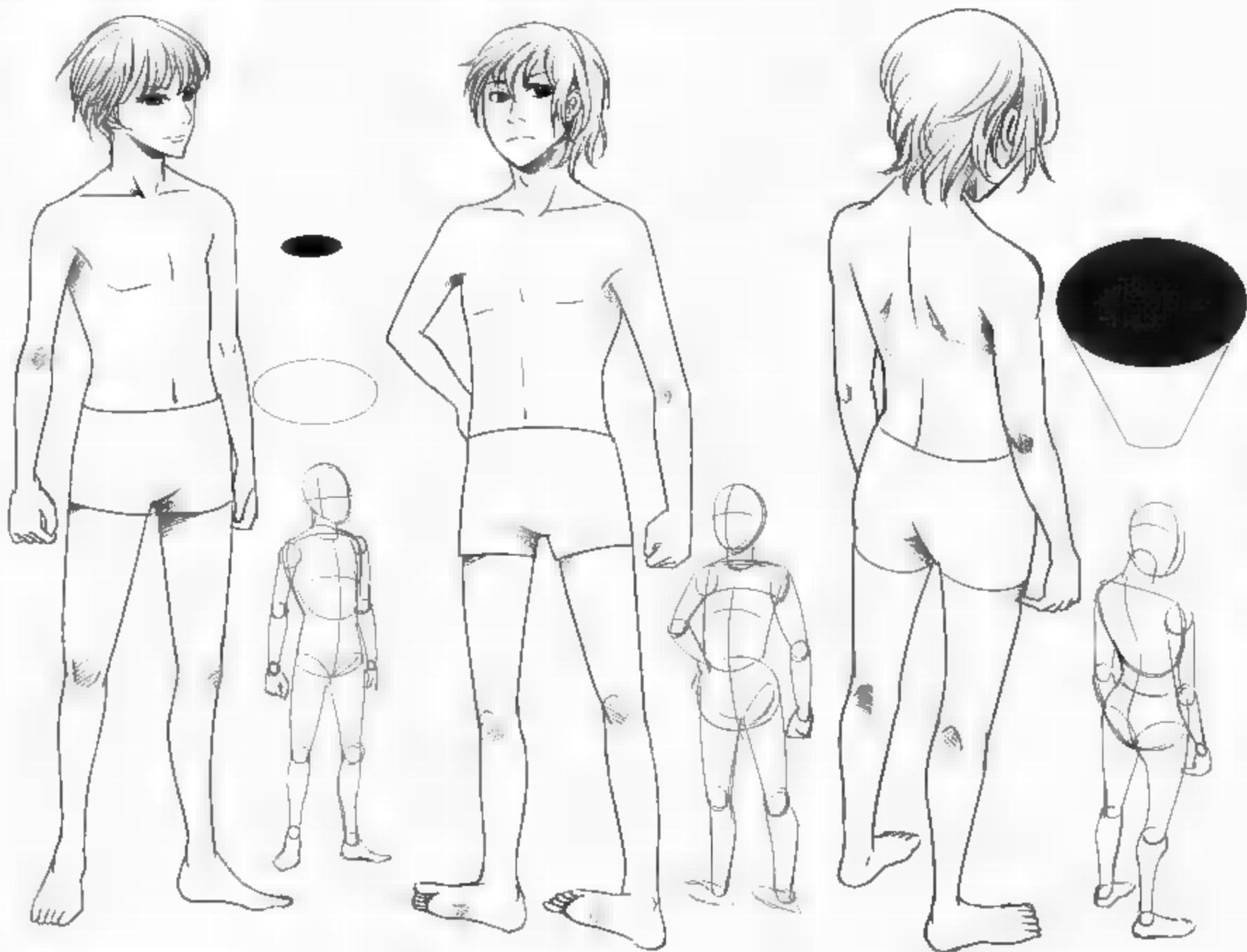
**正侧面人物的身体**

从正侧面看，人物的身体曲线感不强，从背部到臀部呈不明显的S形。某些男性因胸肌较为发达，锁骨不明显。从正侧面看，人物还是微呈上大下小的倒三角形。

**背面人物的身体**

和正面一样，背面人物的上半身同样呈倒三角形。肩胛骨用八字形绘出，臀部用朝下的弧线绘出。人物手臂在自然下垂时，肘关节在腰部位置，上下臂的长度相当。注意把握好身体各部位的比例。

## 美少年不同体态的展示

## 5.3 不同角度美少年身体的画法

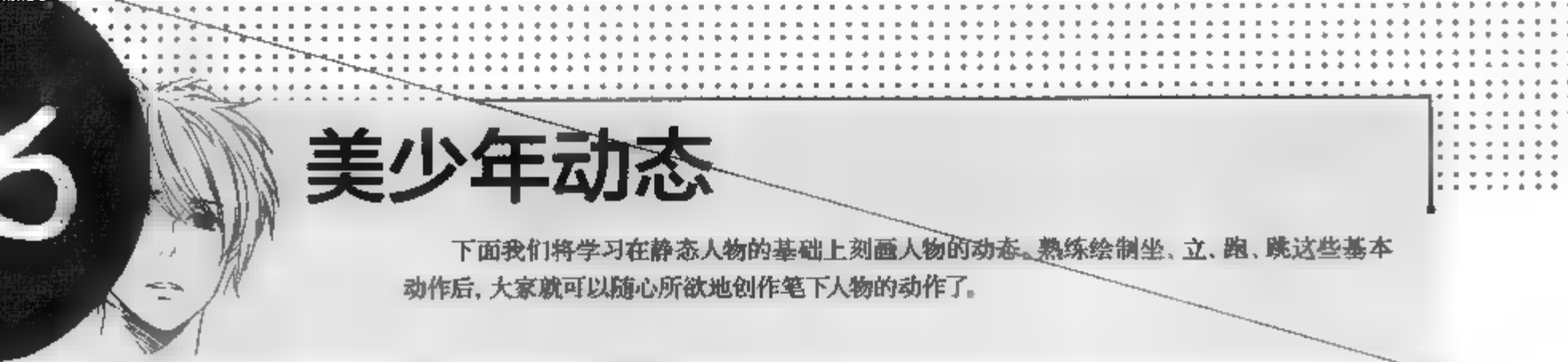
角度的把握是体现人物立体感的重要方式之一。矫健的身姿加上透视的效果，会使人物显得更加生动与形象。下面我们就来看看不同角度美少年的刻画方法。

**平视状态下的美少年**

人物没有透视上的变化，刻画起来比较简单。注意要通过阴影和肌肉的线条来体现人物的立体感。

**仰视状态下的美少年**

仰视状态下，身体呈现下大上小的姿态。要绘制出鼻孔和下巴的底面，下巴的阴影能加深仰视的效果。虽然仰视效果在人物身体上体现得并不明显，但是通过圆柱体的辅助，我们就能更好地理解仰视状态下人物的体态了。仰视状态可以用来体现美少年挺拔魁梧的身姿。

**俯视状态下的美少年**

俯视状态下的人物呈上大下小的姿态。由于角度的关系，表现在身体上的透视效果比较强烈。

# 美少年动态

下面我们将学习在静态人物的基础上刻画人物的动态。熟练绘制坐、立、跑、跳这些基本动作后，大家就可以随心所欲地创作笔下人物的动作了。

## 6.1 站姿的画法

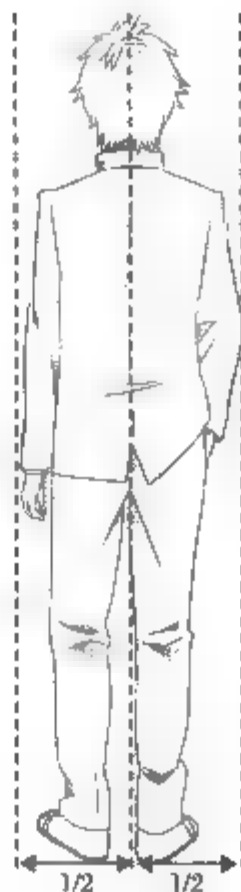
在学习绘制站姿之前，先仔细观察不同的人物在各个角度下站立的特点。由于身体结构和习惯的差异，不同性别和不同人物的站姿存在一定的区别。

### 站姿的基本画法

**正面的站姿**

以鼻梁所在直线为中轴线，将人物分为左右两侧。在绘制的时候不要把人物身体画得完全对称。双手插在口袋里是体现男性帅气的一种常用方式。

**正侧面的站姿**

从正侧面看，男性背背的曲线感不强，这是男性与女性的区别。人物[illegible]腹的线条几乎呈直线。

**背面的站姿**

和正面一样，中轴线到人物两[illegible]的距离相等。由于校服的曲线感不强，人物的外形轮廓如同一个长方体，腰部和臀[illegible]的宽度相当，这是男性的身体特征之一。

### 自然的站姿画法

人物自然站立，重心落在左腿上。加上双手的动作，人物的神态略显女性化，会让读者有性别不明的错觉。

动作的不同也[illegible]彰显不同性别的特征。

双手交叉抱胸的站姿看[illegible]来比较自然[illegible]帅气。重心在人体中央，双腿自然张开，中轴线落在双脚之间，给人稳重的感觉。美男子的气质也得到了体现。

# 6.2 坐姿的画法

和站姿相比，坐姿的刻画较为复杂。人物重心下移，落到臀[illegible]的位置，腿部的形态也存在一定的透视变形。在不表现椅子的情况下，也要能体现出人物坐姿的特点。

## 坐姿的基本画法

**[illegible]的坐姿**
可以利用人体的对称性来刻[illegible]正面的坐姿，背背挺直、膝盖弯曲。因为透视关系，人物坐着时，大腿看起来会比较短。

**正侧面的坐姿**
从正侧面看，人物背背挺直，双手放于大腿处，膝盖弯曲。注意把[illegible]好身体的平衡感。

**背面的坐姿**
人物背面坐[illegible]的刻画方式和正面相似，左右是对称的。由于椅子的遮挡，大腿部位是看不到的。

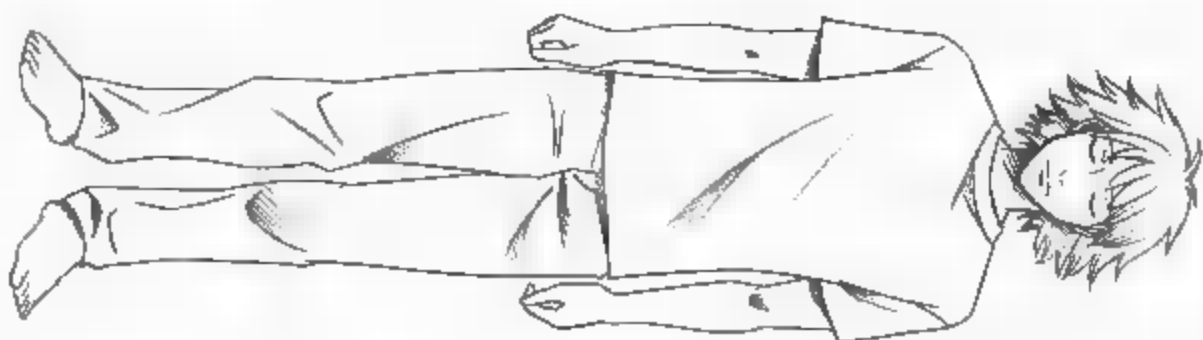
## 自然的坐姿画法

双腿自然分开，双手[illegible]垂直放下。这样的坐姿略[illegible]呆板，人物很拘谨，比较适合刻画内敛的男性。

右手抬起做出OK的姿势，右脚抬高放在左腿上，人物的活泼感油然而生。人物坐得也很自然舒适。这种坐姿适合刻画性格外向的男性。

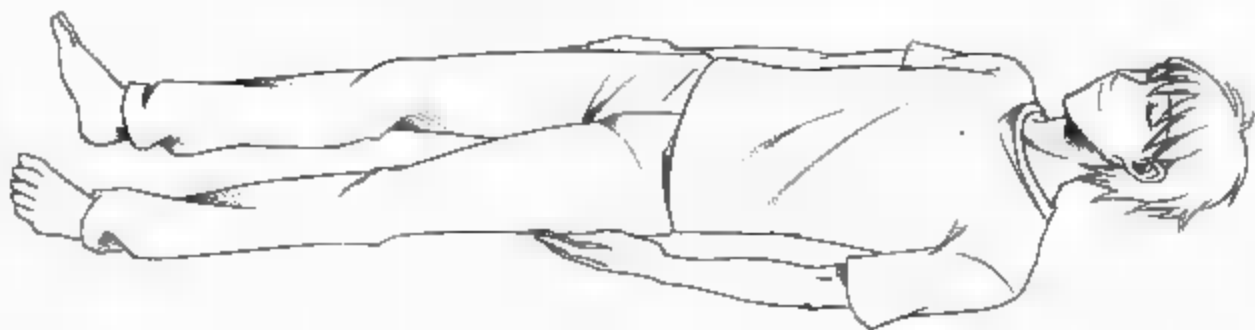
## 6.3 睡姿的画法

睡觉时人体呈完全放松的状态，在刻画睡姿的时候要尽量画得自然。绘制睡姿时人物的神态要表现得自然，全身的肌肉要表现出放松的感觉。

### 睡姿的基本画法

**正面平躺时的睡姿**

画正面人物平躺睡姿的时候，要注意与人物的站姿相区别。双脚微微分开，头发舒展开来。

**3/4侧面平躺时的睡姿**

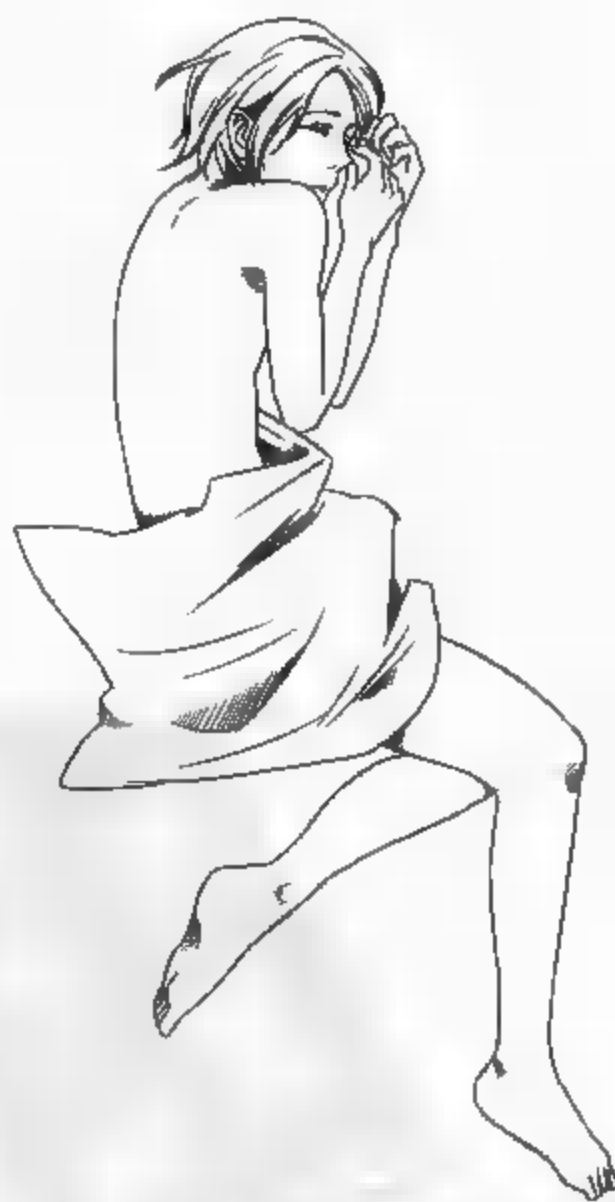
这个角度看到的人物，身体呈现出更加自然舒展的状态。

**正侧面平躺时的睡姿**

人物的头发由于重力的原因垂了下来，这个角度能看得较为明显。身体自然舒展，头部、背部、腰部和臀部位于同一水平线上。

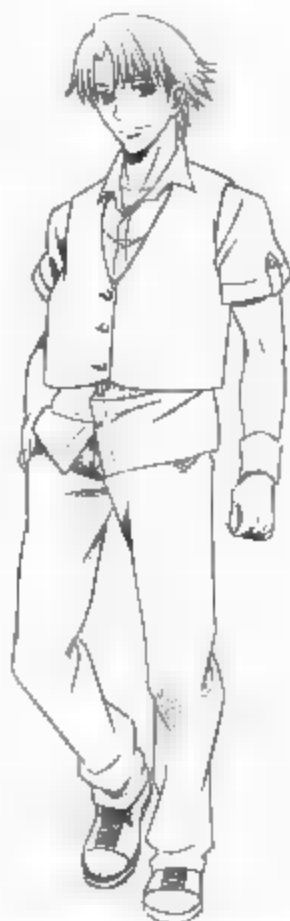
### 自然的睡姿画法

图中人物手脚的放置较为呆板，感觉略显僵直。和睡觉时放松的姿态不符。

将一只手自然地抬起，一条腿的角度有一些变化，这样的睡姿看上去就显得更加自然了。

# 美少年的不同睡姿展示

## 6.4 走路姿态的画法

不同的走姿可以体现出人物的不同性格。在绘制人物时，通过走姿的绘制可以把人物刻画得潇洒帅气。下面我们就来学习走路姿态的画法。

### 走路姿态的基本画法

**3/4侧面的走路姿态**

走路的步子要协调，不能同手同脚。男性有时候会把手插到裤兜里，这样显得比较酷。

**正侧面的走路姿态**

绘制正侧面人物的走姿时，步子的前后距离要把握好。双手放在后脑勺显出男生随性的性格。

**背面的走路姿态**

与3/4侧面人物相似，背面人物走路时要注重其协调性，把握好手臂与腿的弯曲程度。

### 自然的走路姿态画法

右图人物手臂的摆动看起来较为僵硬，双肩的表现也比较死板。

肩膀的线条变得自然了，左手的摆动幅度也大了，人物看起来精神许多。

# 6.5 跑步姿态的画法

在体育竞技类的动漫中，跑步是不可缺少的动作。刻画跑姿时，不仅要把握其美感，还应该抓住平衡感。只有弄清楚跑步中人体结构的变化，才能正确地展现人物跑步的姿态。

## 跑步姿态的基本画法

**正侧面的跑步姿态**

从正侧面看，人物的手脚张开较大。腰部的衣服要画出褶皱，以表现扭动的感觉。头发可以画成向后方飘动，这样能够增强急行的效果。

**正面的跑步姿态**

从正面看，人物跑步时腰部扭转，手臂随着步伐前后摆动。腿部要画出透视的效果。

**背面的跑步姿态**

从背面看，背部的中线因腰部的扭动而弯曲。用肩膀的高低来体现躯体的倾斜度。

## 自然的跑步姿态画法

手臂摆动的幅度较小，与腿的步伐不能良好地对应，人物整体动作略显生硬。

增加了手臂摆动的幅度，能够与腿部的步伐相对应。这样就显得自然一些，而动作也更有张力了。

## 美少年不同的跑步姿态展示

## ■ 6.6 跳跃姿态的画法

体育竞技中有不同的跳跃项目，跳跃不仅可以展现男子飒爽的英姿，还可以表现人物愉悦的心情。下面我们就来看看跳跃姿态的画法。

### 跳跃姿态的基本画法

**正面的跳跃姿态**

从正面看，身体的扭转很明显。和跑步时相比，身体的倾斜度明显加强，腿部和腰部用力很明显。

**3/4侧面的跳跃姿态**

从3/4侧面看，人物身体倾斜明显，人体透视感比较强烈。脚尖绷直以体现跳跃后的腾空姿态。

**正[illegible]的跳跃姿态**

从正侧面看，身体重心前移，一条腿抬高。[illegible]地的脚脚尖踮起，身体倾斜度较大。

### 有力的跳跃姿态画法

图中人物双脚离地，双臂也自然[illegible]张开，这种姿势显得较轻松。

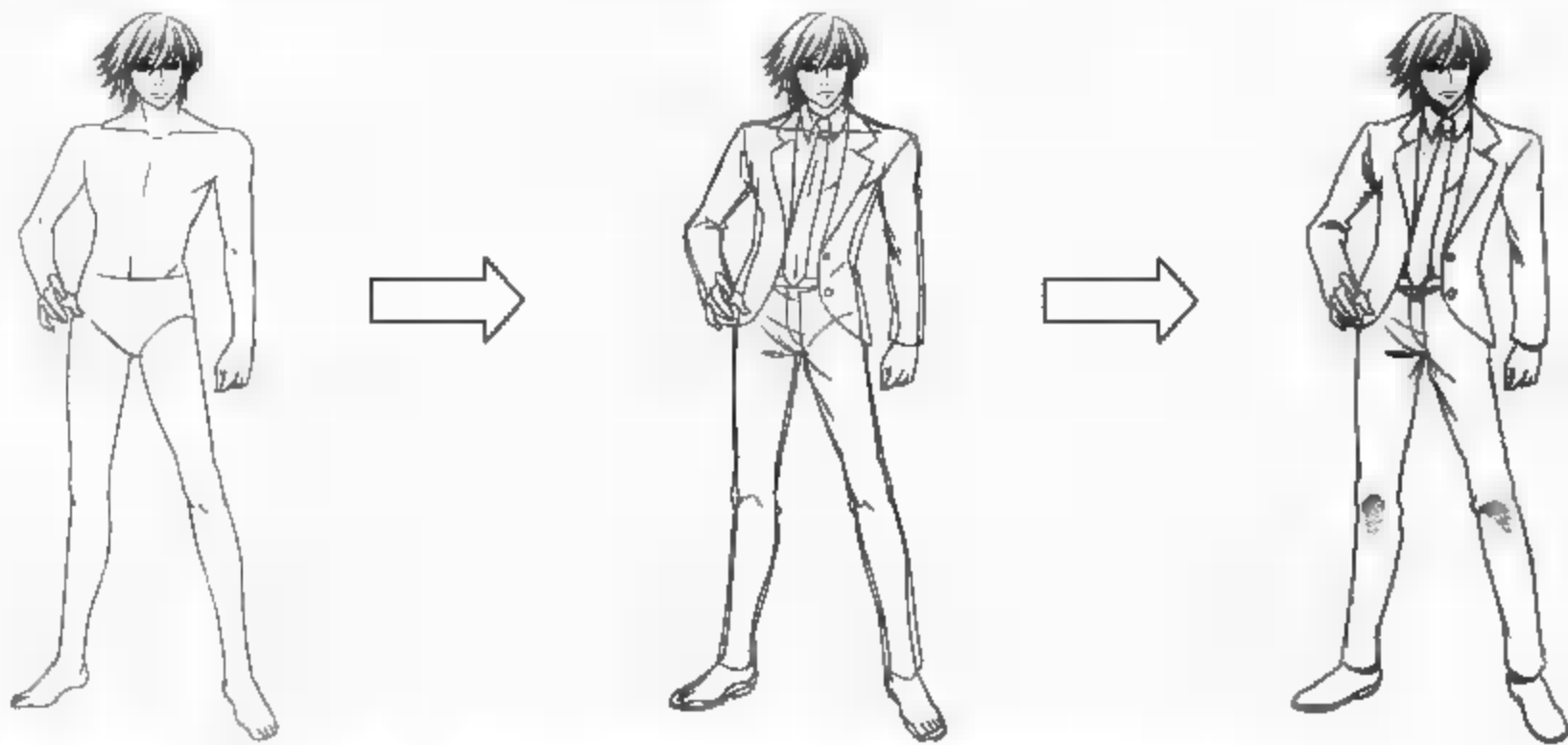
左腿伸直，与左图相比有一种舒展的感觉，能够给人更加轻松愉悦的快感。

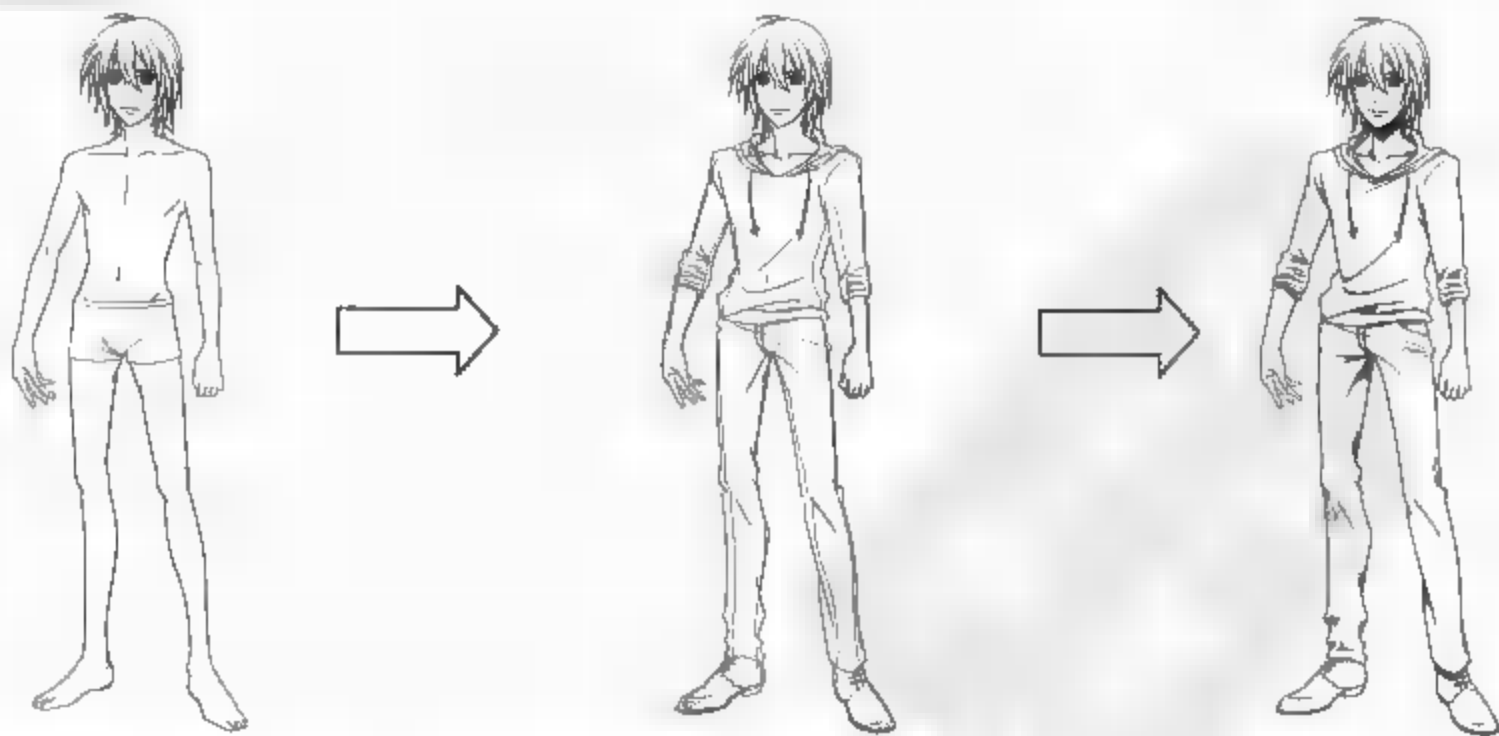
# 7 美少年的服装造型

服装能够体现一个人的职业、性格和性别，也能展现一个人的体态特征和精神风貌。得体的服饰能够为人物的形象气质加分。下面我们就一起来看看美少年服饰的画法。

## ● 7.1 [illegible]美少年的体型画衣服

服饰要根据人物的体型来设计，大方得体的衣着打扮是塑造美少年美好形象所不可或缺的。

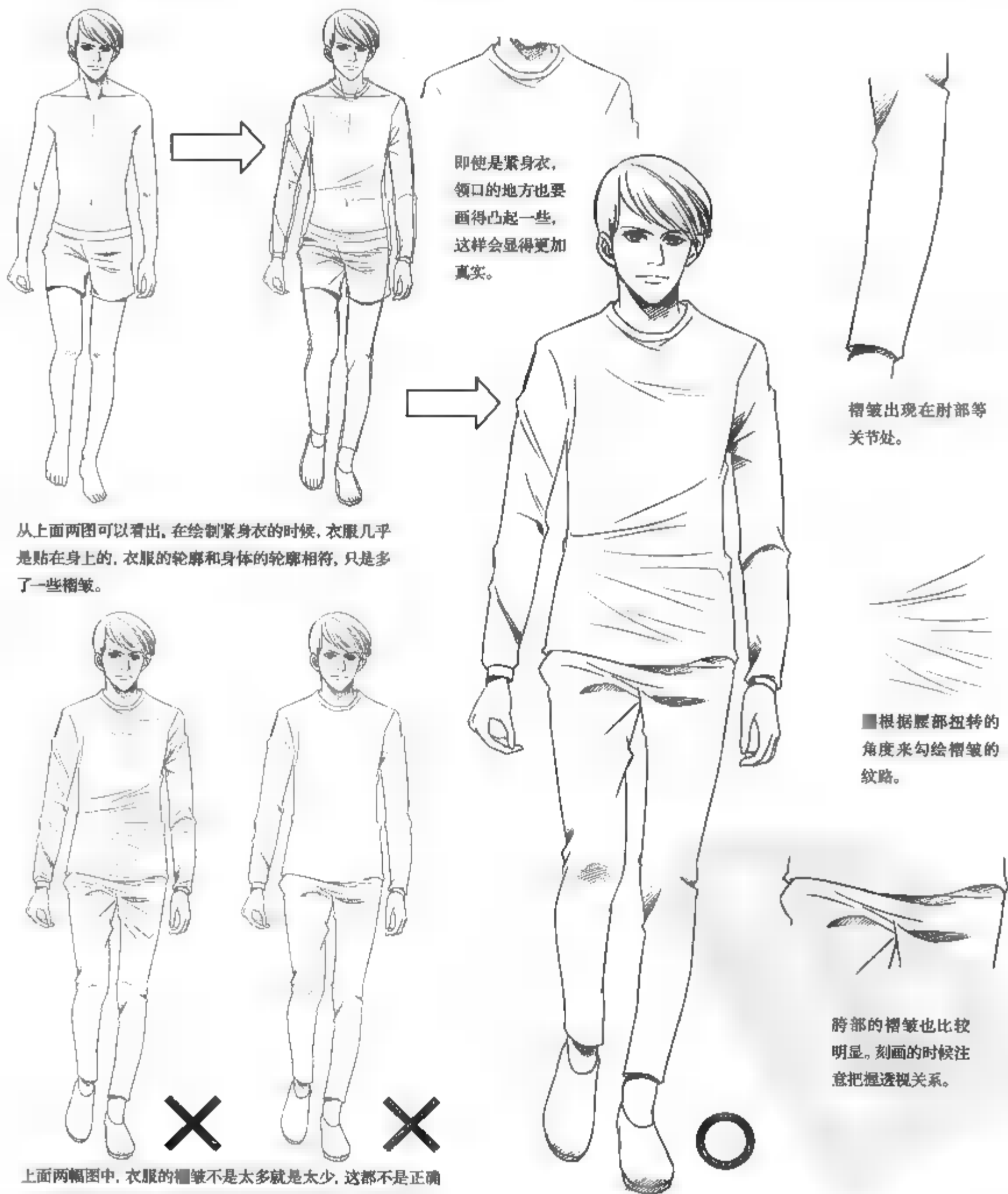
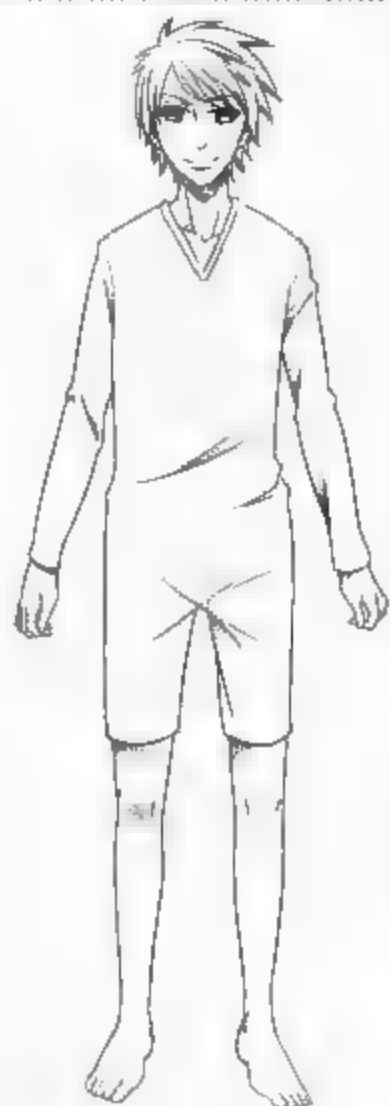
### 丰满的身材

上图中的男生发育比较成熟，身材健硕、肌肉发达，穿上西装能够衬托出倒三角形的身材，同时也能彰显其成熟的性格。

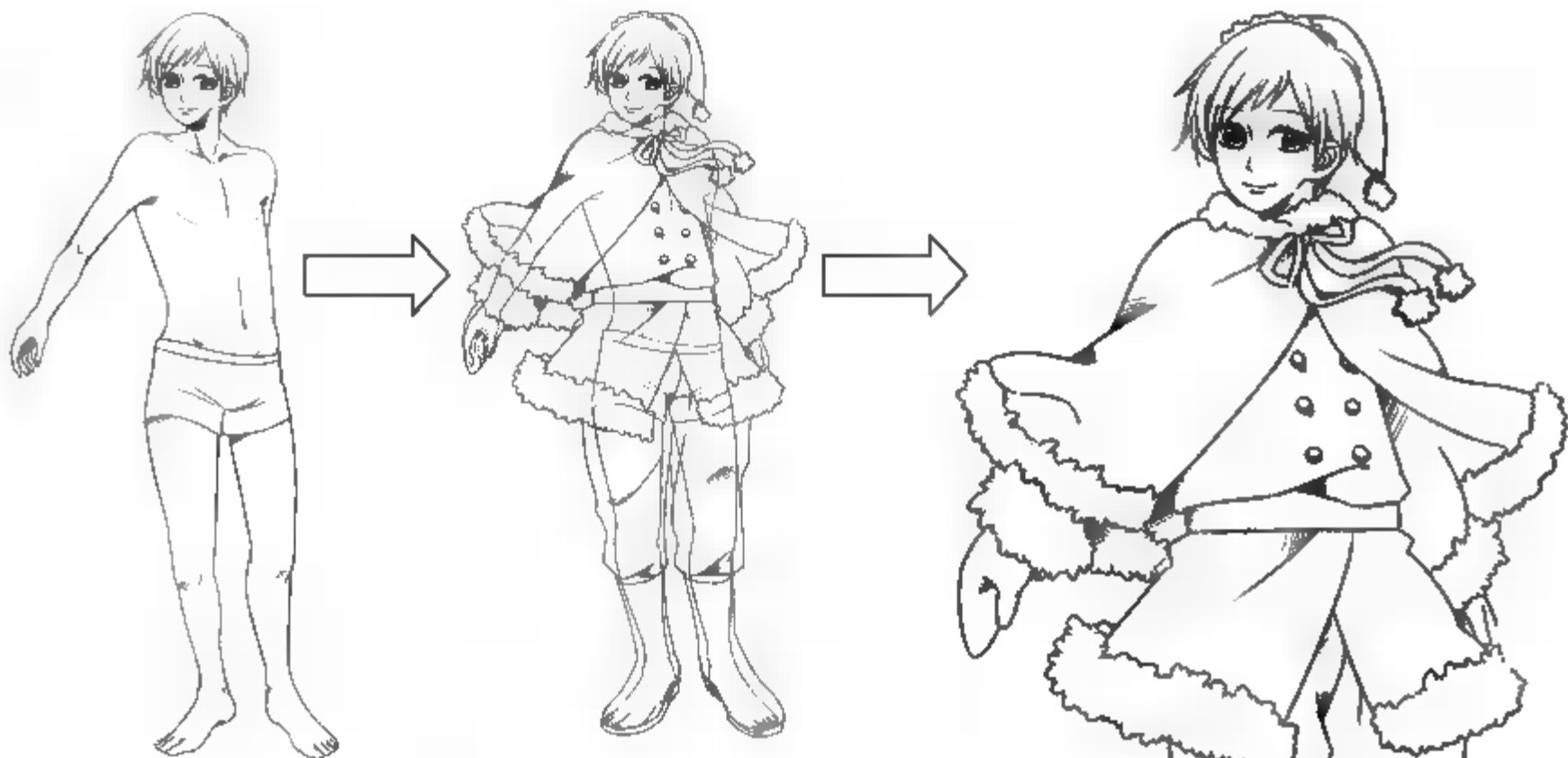
### 平直的身材

上图中的男生身材显得较平，体态单薄、弱不禁风，衣服穿在身上没有太大的起伏变化，为其设计较为宽松的休闲服比较适宜。

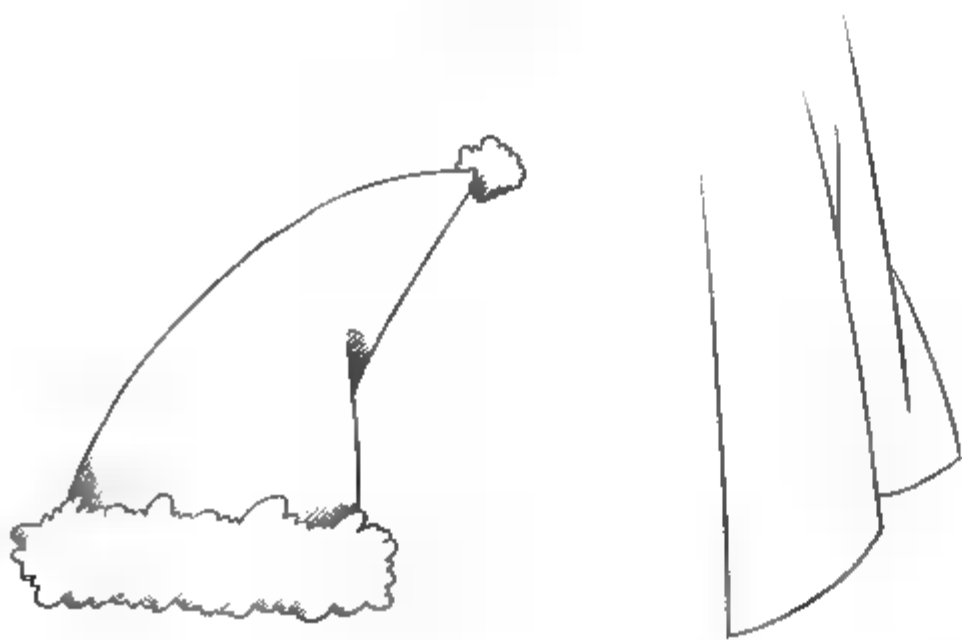
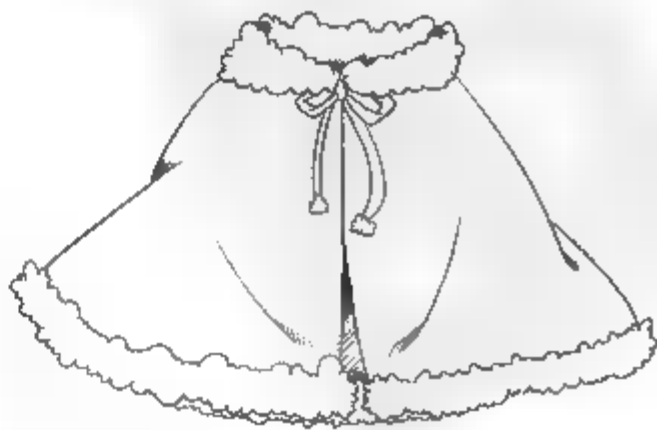
## 7.2 紧身衣的画法

紧身服是完全贴合在人体上的衣服，可以最大程度地展现人物的身材特征。在绘制紧身衣时，我们需要添加一些褶皱来表现其质感。

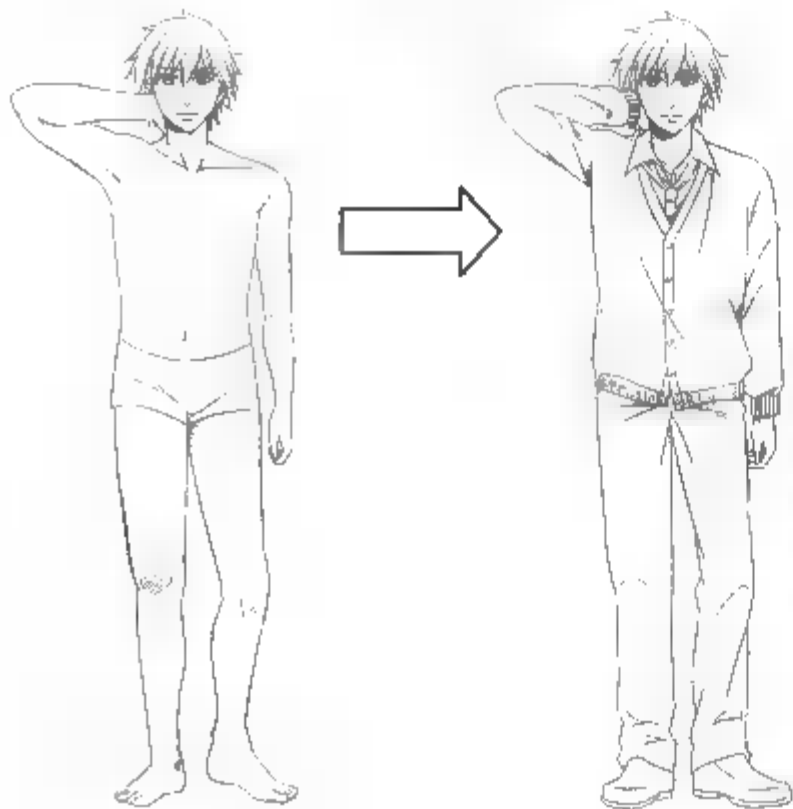
从上面两图可以看出，在绘制紧身衣的时候，衣服几乎是贴在身上的，衣服的轮廓和身体的轮廓相符，只是多了一些褶皱。

上面两幅图中，衣服的褶皱不是太多就是太少，这都不是正确的紧身衣的表现方法。我们需要绘出富有弹性质地的感觉。

## 各种美少年紧身衣的展示

## ● 7.3 宽松衣服的画法

宽松的衣服难以真实地展现人物的体型，但却是修饰人物体型的良好道具。宽松的衣服比人的体型偏大，瘦弱的人穿上宽松的服装会比较好看。

从上面两图可以看出，宽松的衣服和人物身体之间存在很多空隙，但是也需要依据人物身体的轮廓来刻画。

画宽松服装的时候，褶皱可以画得比较随意，大方简洁的褶皱看起来更加自然。

帽子、披肩这些附属物品也要配合衣服的整体造型来绘制，要画出宽松的效果，褶皱的线条较少，也比较随意。

## 各种美少年宽松衣服的展示

## ● 7.4 校服的基本画法

校服是表现校园氛围的最佳标志，能够体现人物的年龄特征。在这里我们所说的校服是指日韩校服，它的种类繁多，春夏秋冬的款式各不相同。

校服不能绘制得过松或过紧，穿在身上适宜为佳。比照人物的体型勾画校服的轮廓，服装与身体间的空隙较少。

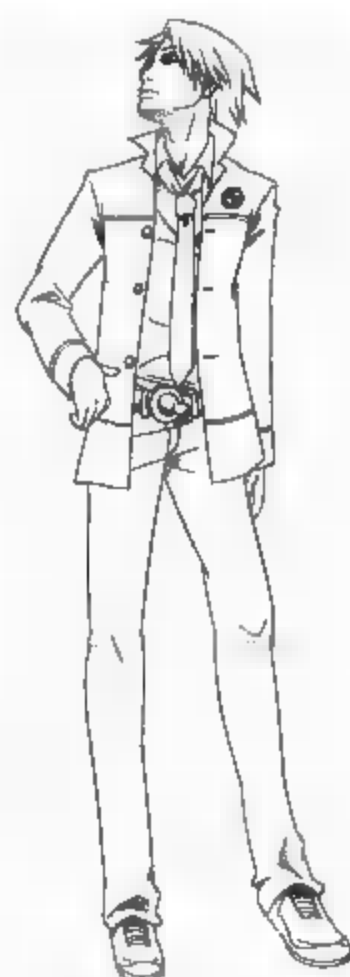
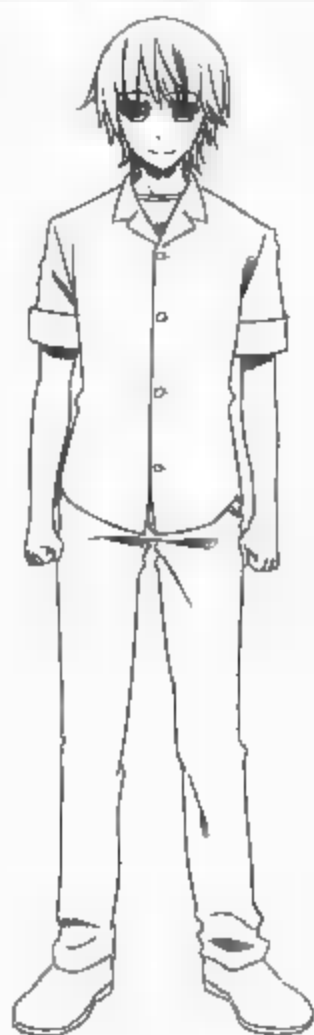
春、秋季的校服是在衬衫外加一件针织衫，领扣规矩。

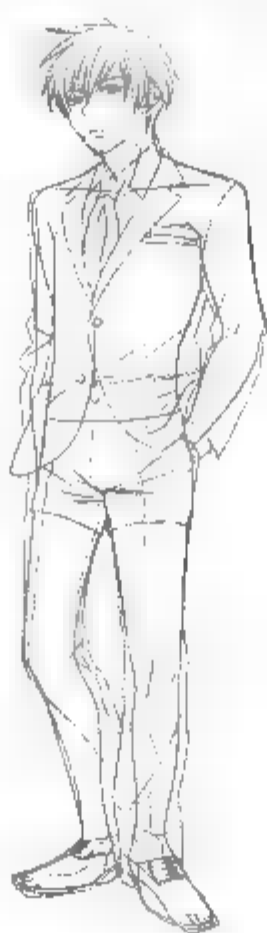
领扣松开，显得比较随意，也可以体现天气较热。

校服搭配皮鞋，显得比较正式与规矩。在表现校服的褶皱的时候要根据人物的动作幅度来绘制。

秋、冬季的校服是在长袖衬衫外加一件西装。

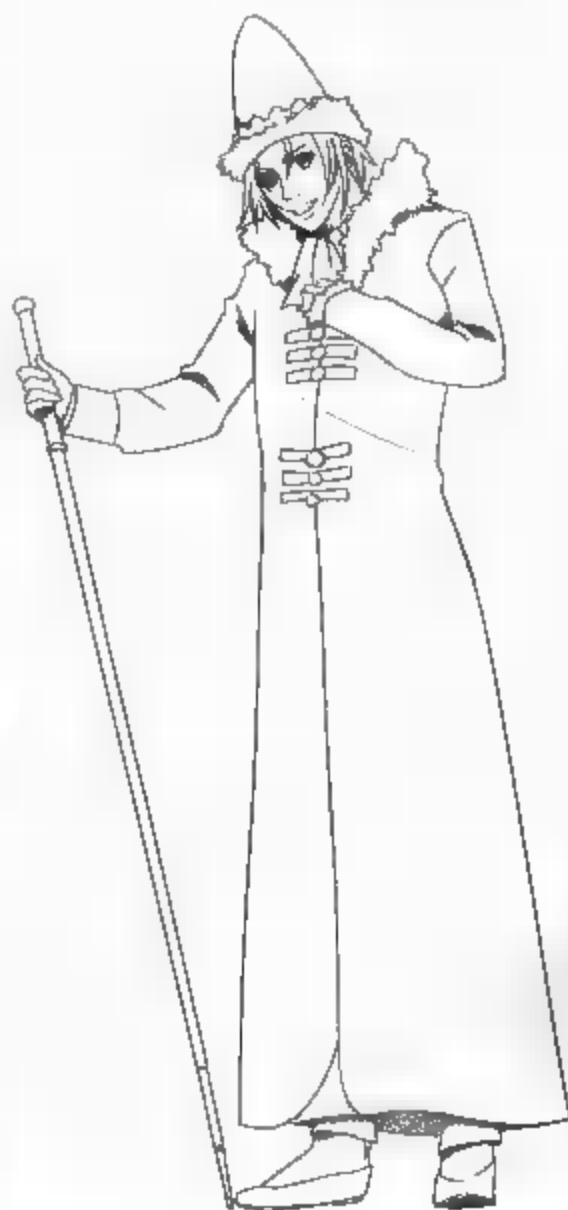
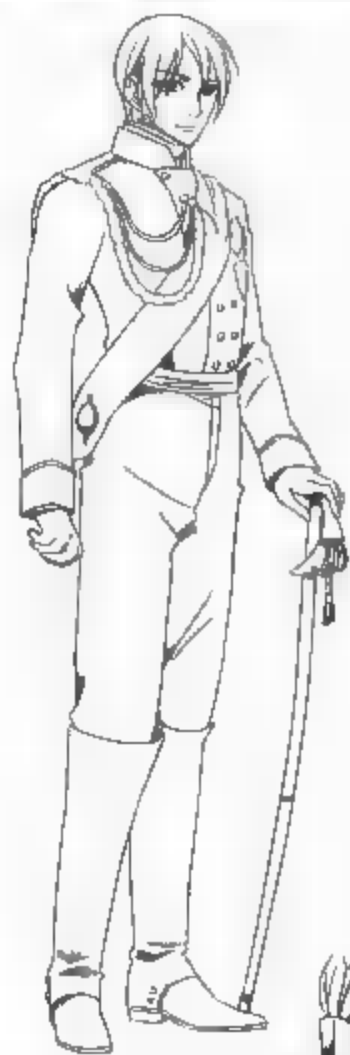
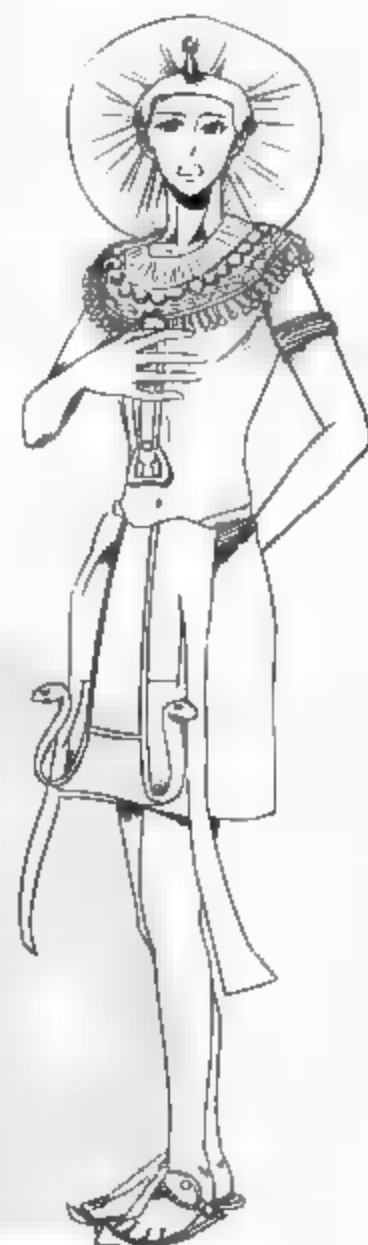
夏季校服为短袖衬衫搭配领带。

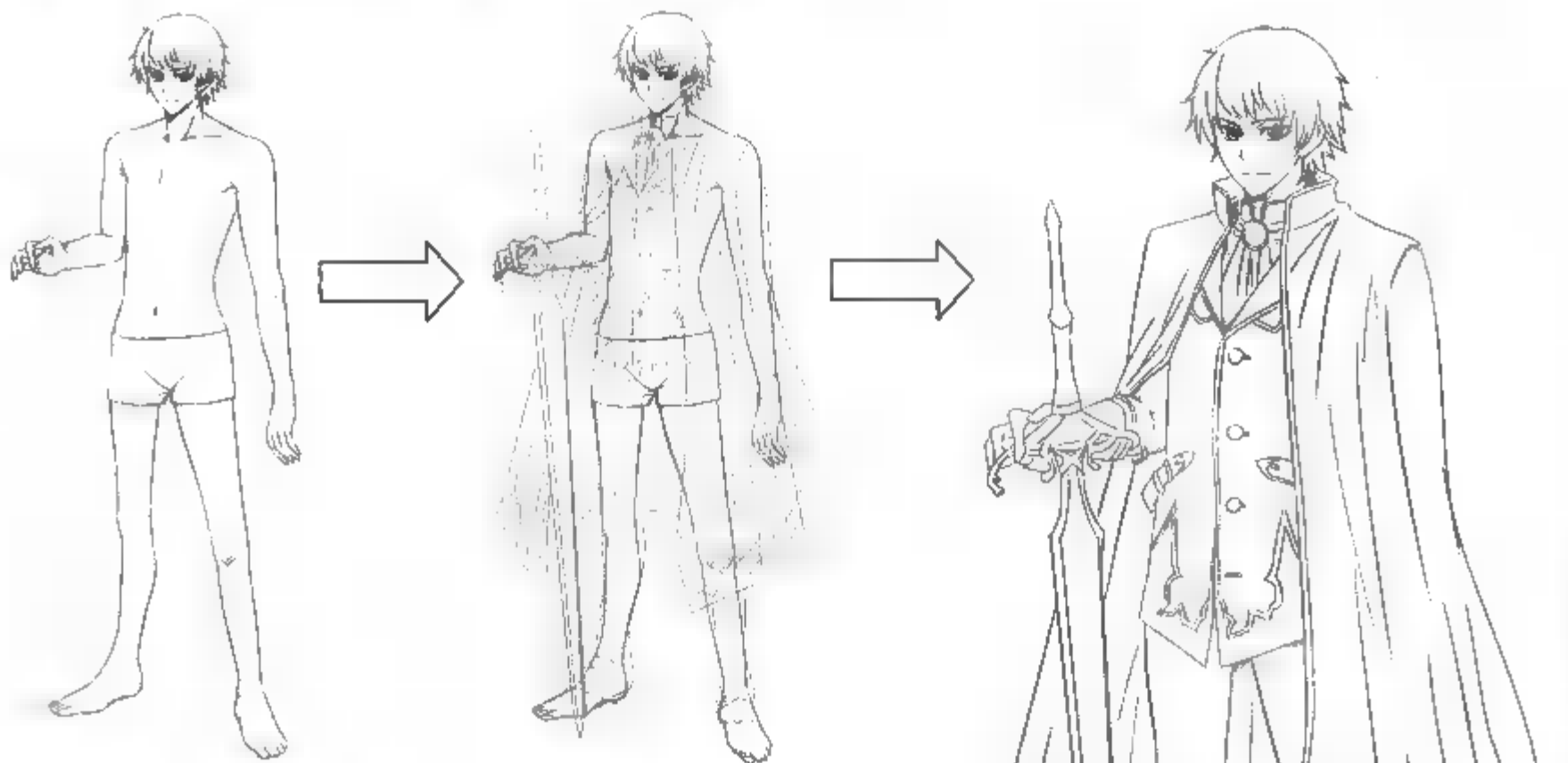
# 各种美少年校服的展示

# ● 7.5 职业装的基本画法

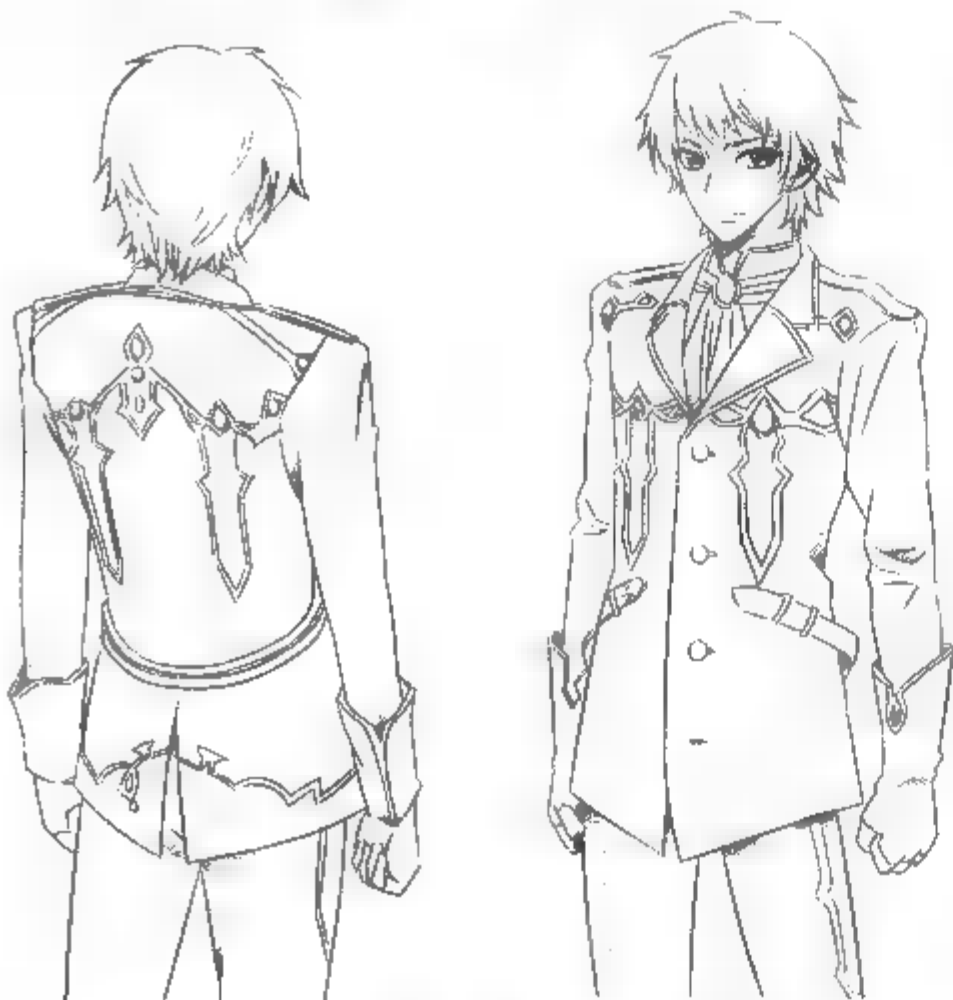
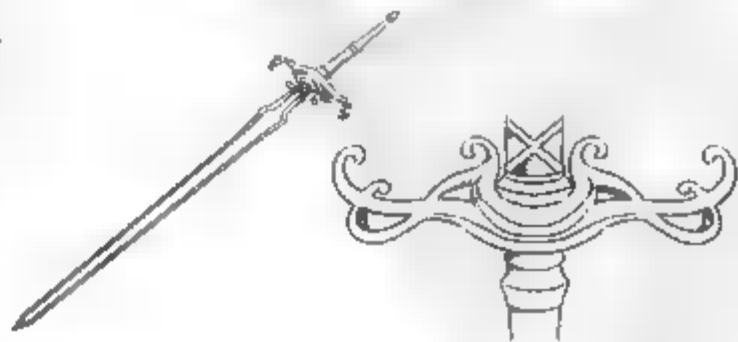
职业装可以体现人物成熟的气质，绘制职业装的时候要把握好人物的职业特征。一般来说，男性的职业装主要为西装，同时西装也是最能展现男性魅力的服装。

## ● 7.6 运动装的基本画法

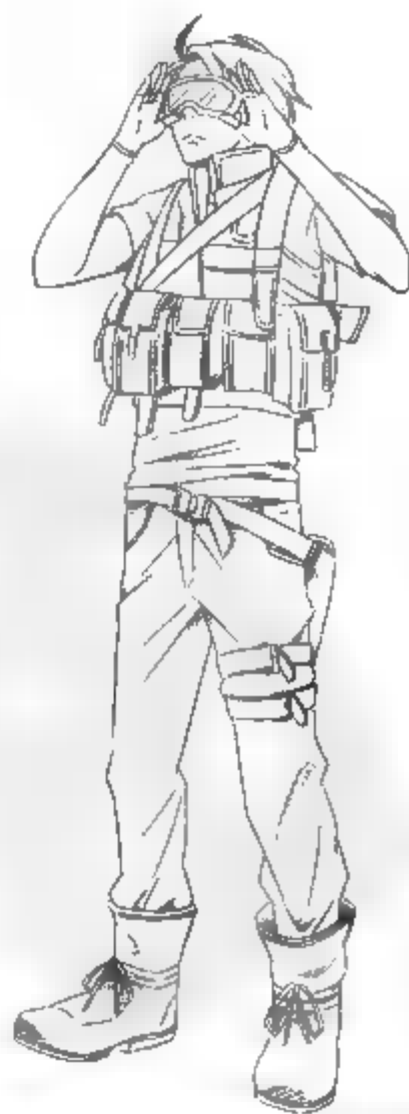
运动装的样式比较多，有宽松的、贴身的，有长袖衫、短袖衫，有足球服、篮球服……运动装给人的整体感觉是简单大方，装饰的元素不要太多。

## 7.7 常见民族服装的画法

民族服装体现出一个民族的风土民情，各地的民族服装风格迥异。下面我们就以下图中所示的传统服装为例，来介绍民族服装的绘制方法。

# ● 7.8 另类服装的设计及画法

另类服装在现实生活中不常见，所以我们可以尽情发挥想象来设计这类服饰。另类服装的装饰元素通常比较多，衣服纹路复杂繁琐，大家刻画的时候要特别细心。

外套和裤子比较贴身，披风与身体之间的间隙较大。披风的褶皱较多、较复杂，注意体现其轻柔的质感。

人物手中拿的物品要和衣服搭配好，衣服的绘制比较华丽，附属物也要刻画得精细。

披风里面的服装设计像是中世纪王公贵族的装扮。西装式的外套，穿起来比较修身，能体现男子的帅气。

剑柄的绘制比较复杂，可以发挥想象设计更有型的道具。

3

漫画人物篇

# 漫画Q版人物

前面我们学习了动漫美少女和动漫美少年的绘制方法，了解了正常比例人物的绘制方式。本章我将带领大家来学习绘制可爱的漫画Q版人物，让我们一起来创作属于他们的纯真空间，感受最简单的漫画情节。

# 1 Q版人物绘制基础

Q版人物的绘制是建立在真实人物的基础之上的，我们只需要将普通的漫画人物稍作变形就可以得到可爱的Q版人物了。

## 1.1 绘制圆圆的包子脸

Q版人物的脸型一般来讲比较圆，像是个可爱的包子。整体轮廓看上去比较圆润，眼睛占面部的比例比较大，给人一种夸张的感觉。

普通的漫画形态

将普通的漫画人物变形。眼睛变大、鼻子省略掉，嘴巴变小。其他形态特征不变，头发的纹路加以简化。

Q版的漫画形态

不同角度的普通人物与Q版人物

正面的普通脸型

3/4侧面的普通脸型

正侧面的普通脸型

正面的Q版脸型

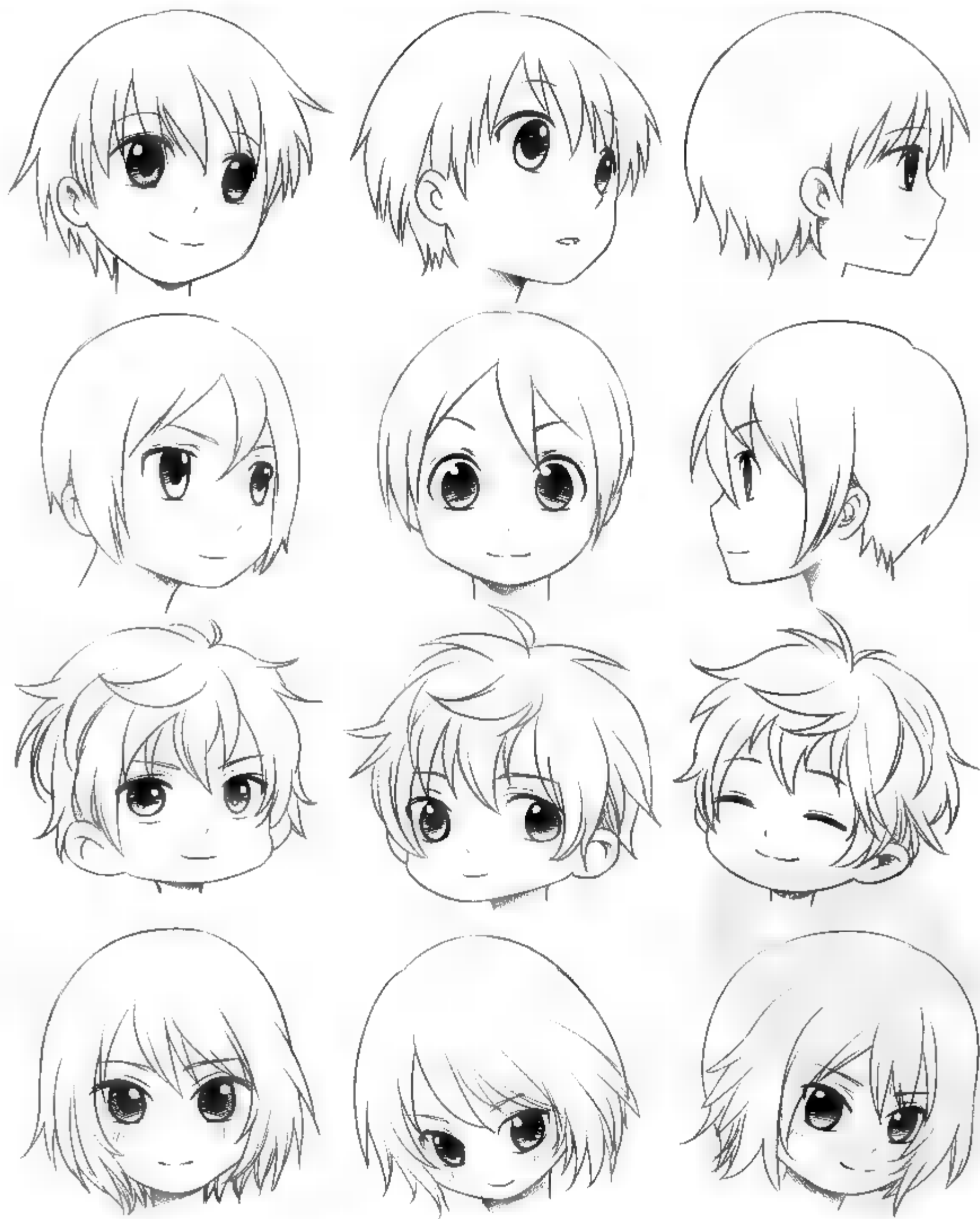
头部的长宽差不多，眼睛占面部的面积更大。

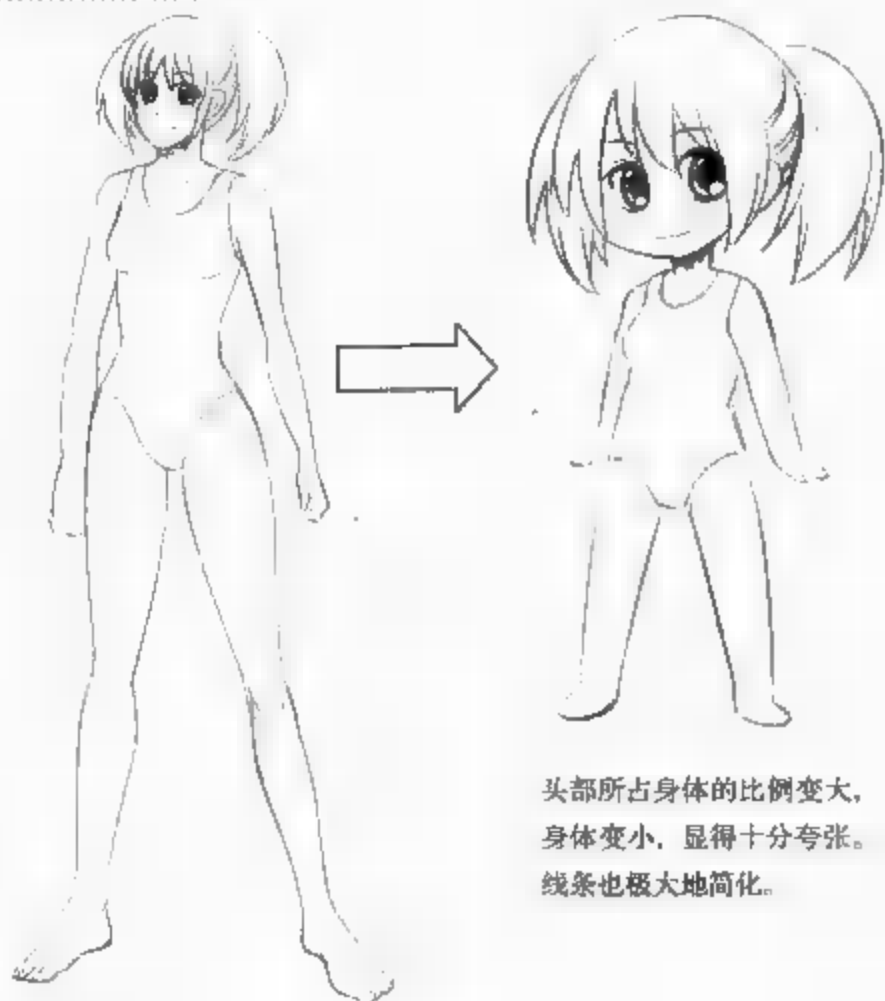
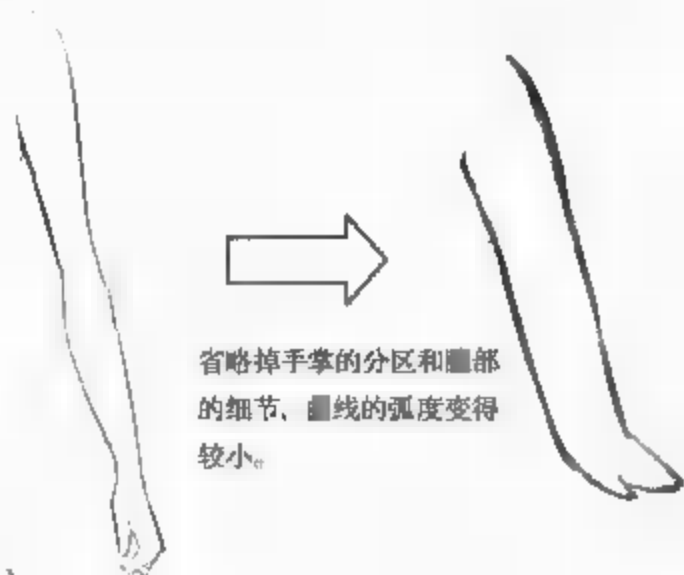
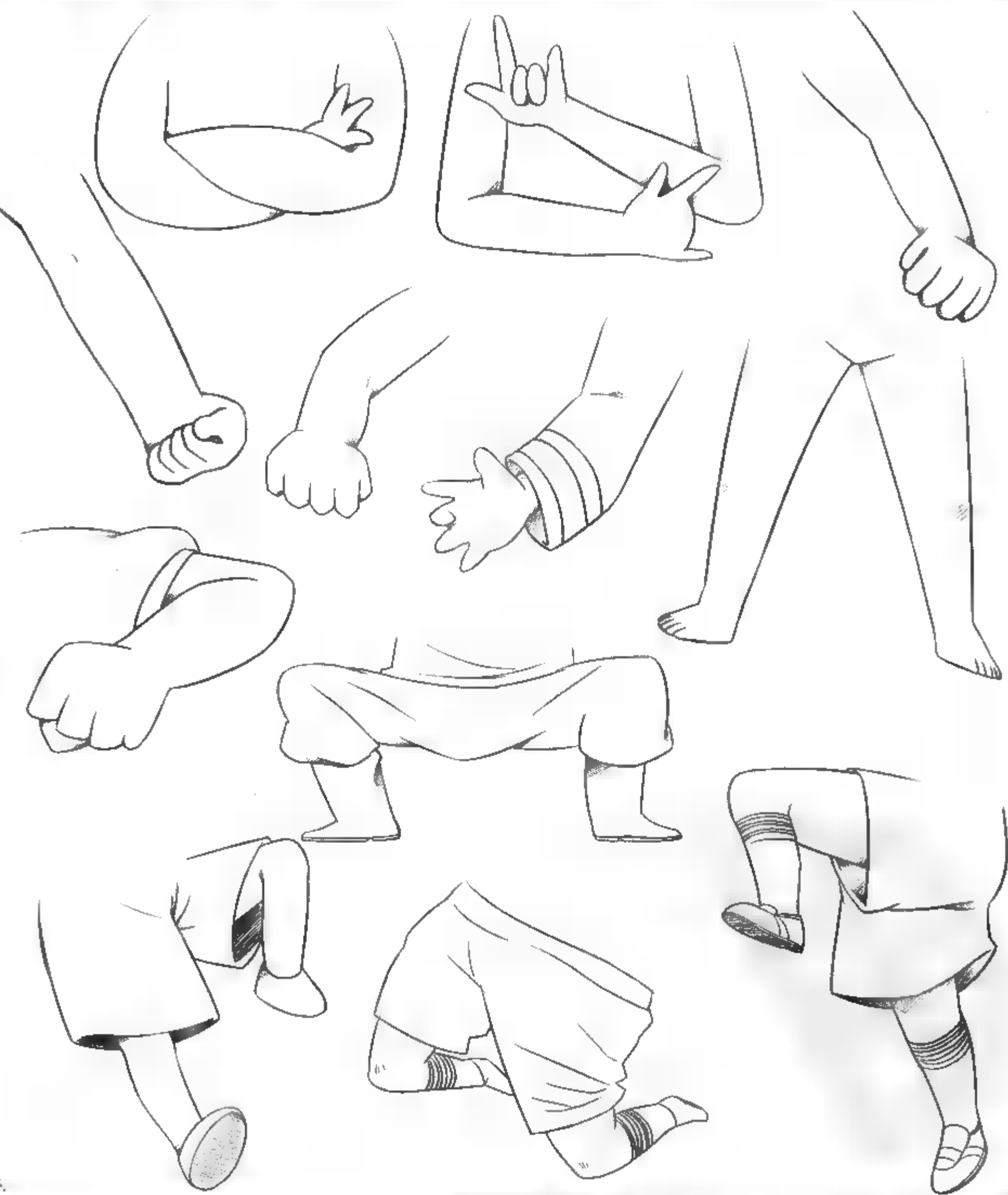
3/4侧面的Q版脸型

鼻子用一个点表示，注意要画出透视的效果。

正侧面的Q版脸型

从正侧面更能展现出人物鼻子到下巴处简化的特点。

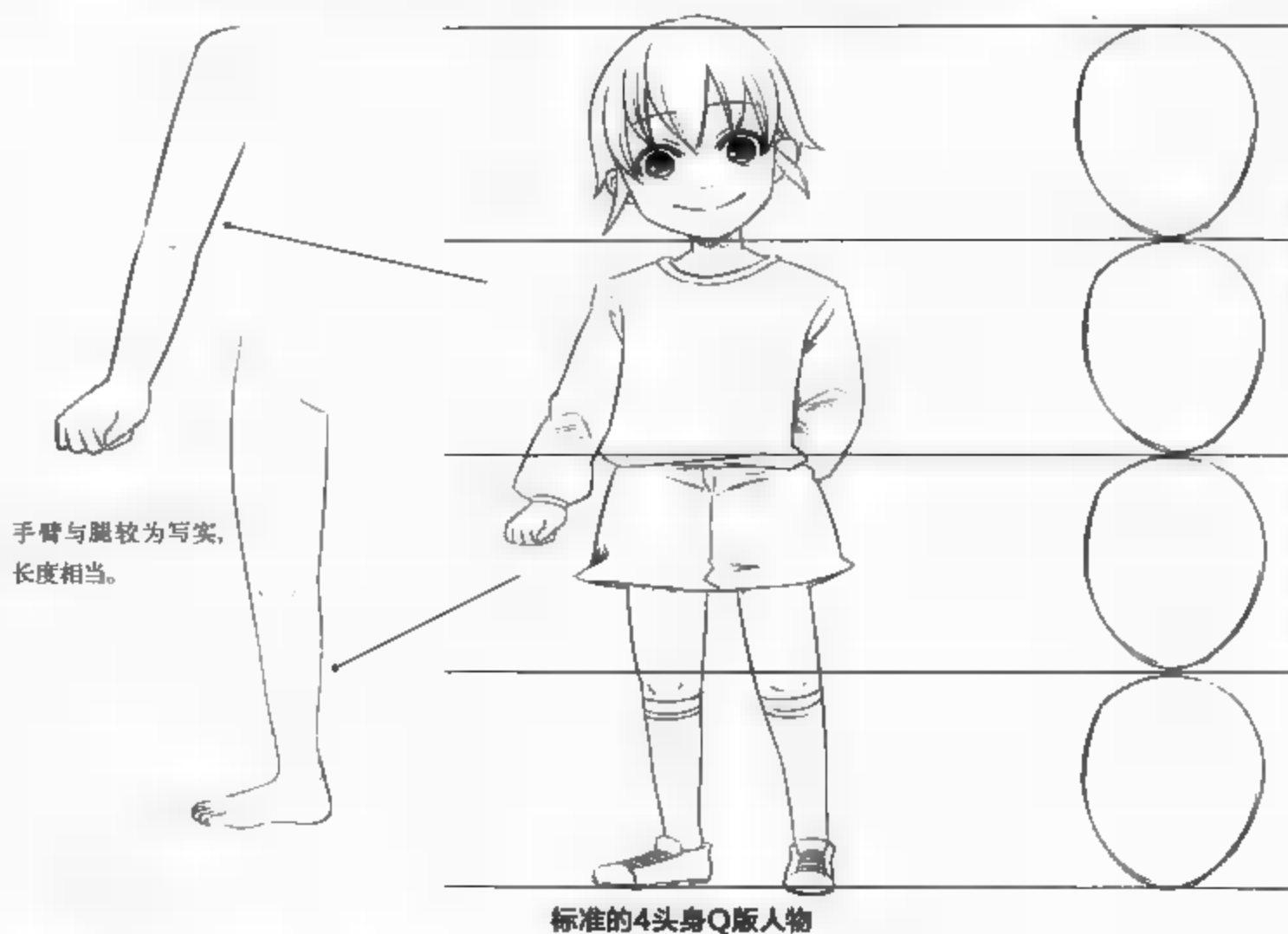
## 不同角度的Q版人物面部展示

## 1.2 绘制简化的四肢

不光是人物的头部需要简化，人物的四肢同样要有相应的变化。下面我们来学习怎样把普通漫画人物的四肢变成Q版漫画人物的四肢。

## 1.3 4头身Q版人物的画法

头身比可用来描述人物体态特征，不论是正常的漫画人物，还是Q版的漫画人物，只有把握了正确的头身比[illegible]才能绘制出最佳视觉效果的漫画人物。

手臂与腿较为写实，长度相当。

4头身人物体型较为写实，腰部在人体二分之一处。[illegible]盖在腰部至脚底的二分之一处。

正常身体比例的儿童也常用4头身来表现，要注意他们的区别。

标准的4头身Q版人物

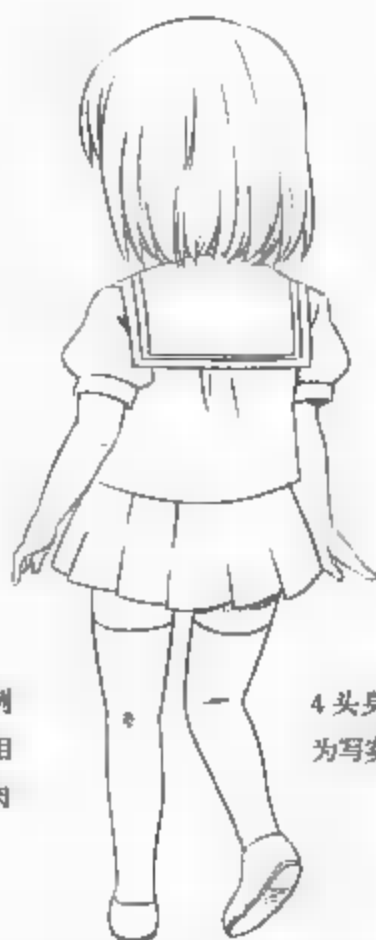
### 不同角度的4头身人物表现

**正面**

4头身人物的头部占身体总长约四分之一。从各个角度都要[illegible]表现出这一比例。

**正侧面**

4头身人物和正常比例的儿童的绘制比较相似。从侧面能看到肌肉和关节等细节。

**[illegible]**

4头身人物[illegible]背面也较为写实。

## 各种4头身Q版人物展示

## ● 1.4 3头身Q版人物的画法

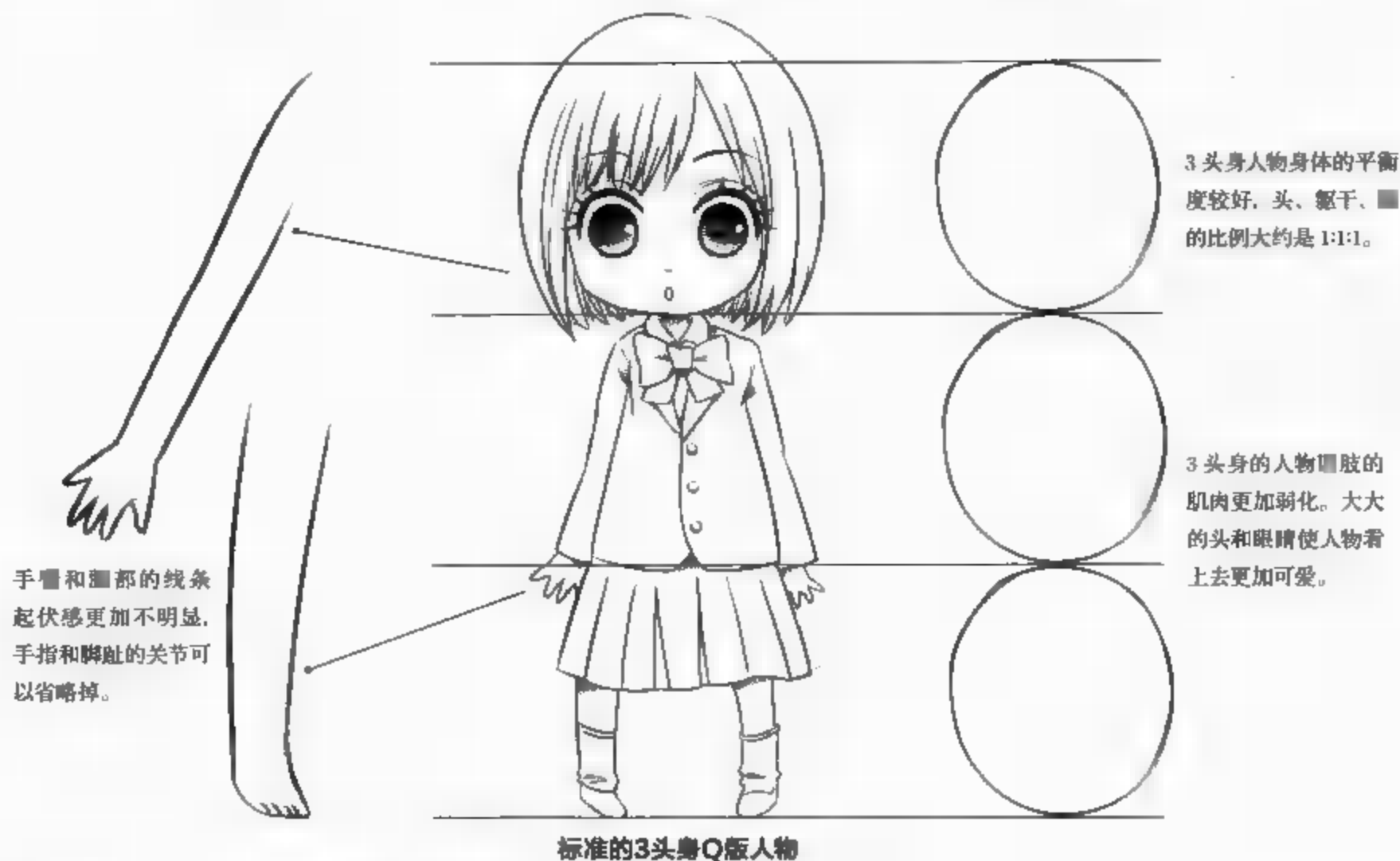
与4头身人物相比，3头身人物显得更加小巧可爱。在绘制方法上基本与4头身人物相同，但还是需要一些细节上的差异。

3头身人物身体的平衡度较好，头、躯干、腿的比例大约是1:1:1。

手臂和腿部的线条起伏感更加不明显，手指和脚趾的关节可以省略掉。

3头身的人物四肢的肌肉更加弱化。大大的头和眼睛使人物看上去更加可爱。

标准的3头身Q版人物

不同体型的3头身人物绘制

**正面**

3头身人物可以通过调节身体宽度来表现体型特征。本图中的男孩属于比较纤瘦的体型。

**正侧面**

头部变大，人物动作受到部分限制，同时也会显得更加可爱。

**背面**

3头身的人物肌肉的线条更加弱化，腿部更加纤细。

## 各种3头身Q版人物展示

## 1.5 2头身Q版人物的画法

2头身的比例是Q版人物最夸张的体现，因为身体的比例较小，人物在动作上受到了诸多限制，但是在表现可爱的程度上却是最理想的。

一般来说，手臂的长度不会超过头部。

头部变大，身体各部位特征弱化。服装的褶皱也大幅简化。

可以将脚部简化为圆锥形，省略掉细节的绘制。

2头身人物的头部约占身体总长度的二分之一，躯干加上腿部的长度相当于头部的长度。通常情况下，躯干和腿的长度大致相当。

标准的2头身Q版人物

### 不同角度的2头身人物表现

**3/4侧面**

人物上半身长于腿部，显得十分可爱。

**正侧面**

身体的轮廓显得很圆润，看上去非常可爱。

**背侧面**

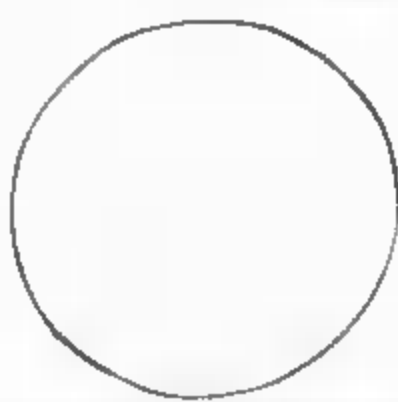
身体比例很小，身体大部分被衣服遮盖。

## 各种2头身Q人物展示

# 2 Q版人物的表情动作

Q版人物因为身体的比例较小，在表现动作上受到一些限制。但因为头部的比例相应的增大，因此人物面部表情的体现是比较容易的。下面，我们一起来学习Q版人物的表情和动作的绘制方法。

## 2.1 漫画中的小符号画法

在正式学习绘制Q版人物的表情之前，我们先来看看如何用一些简单的小符号来表达人物的面部表情。人物的表情一般来讲有喜、怒、哀、乐四种。

我们以这样的一个圆圈来表示人物的脸部，现在我们在这个圆圈内加入一些符号来表现人物的喜、怒、哀、乐。

喜

怒

Q版人物的喜怒哀乐和写实版差别不大，不过由于可爱度提升，在细节上会有些许不同。

乐

哀

### 多种符号表现出的表情变化

### Q版人物各式表情

来看看这个面无表情的Q版人物喜怒哀乐的表情变化吧!

喜

把表示五官的符号转变为正常的人物五官，主要体现在眉毛的形状、眼角的位置以及嘴角的幅度上。

怒

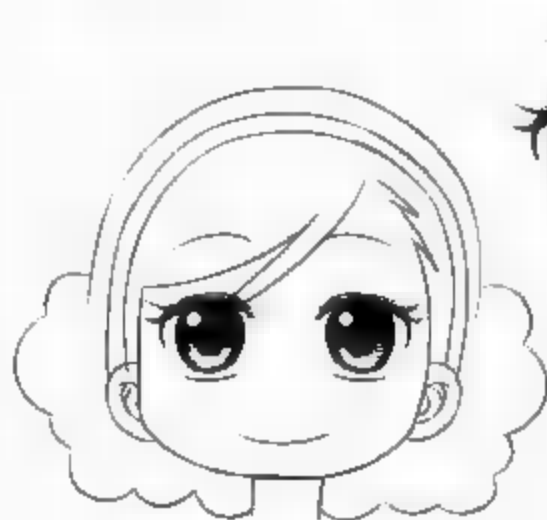
哀

可以看出，喜和乐的表情差异在于眼睛的大小。我们可以根据人物所表现出的感情程度来调整眼睛的大小以及眉型和嘴角的幅度。

乐

# ● 2.2 Q版人物开心的表情动作

人物开心时的表情动作非常丰富，并且随着开心程度的不同而有所变化。下面我们来学习如何具体绘制Q版人物开心时的表情动作。

**人物开心表情的不同体现**

嘴角微微上扬，眉毛稍稍弯曲。

眼睛圆睁，表现可爱的模样。

眉毛上扬，显示出人物的喜悦心情。

嘴巴画成三角形，开心的心情得到强化。

脸上画一些小短线表现出人物的羞涩。

[illegible]眯起，开心的情感更加强烈。

眯起的眼睛和张大的嘴巴，把人物的喜悦之情体现得淋漓尽致。

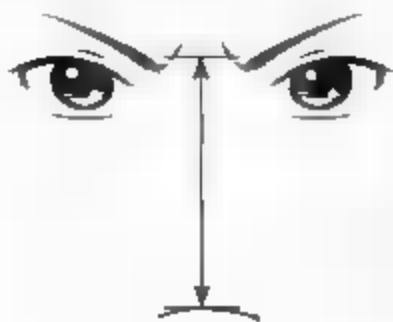
嘴巴张大，露出一排可爱的小白牙。

**[illegible]动作来表现喜悦**

# ● 2.3 Q版人物生气的表情动作

人物生气的时候，眉宇之间会产生许多微妙的变化。通常情况下，蹙眉是表现人物生气表情的重要方法，眼睛和嘴巴可以加深愤怒的程度。

## 人物生气表情的不同体现

嘴巴稍微下弯，略显不满。

眼睛的大小正常，眼角上扬，眉尾上翘。

嘴巴弯曲的弧度变大，愤怒的情感加深。

眼睛和嘴巴之间的距离缩短，生气的表情加强。

嘴巴变成一个倒梯形。

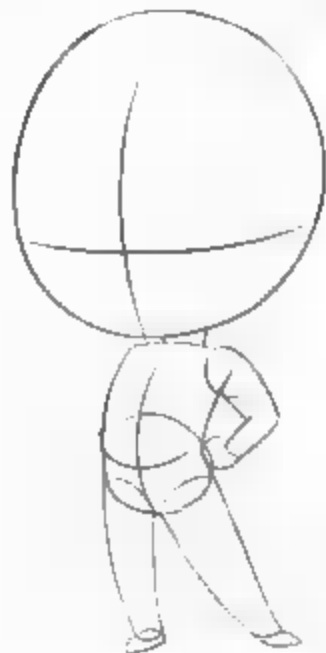
眼睛变大，蹙眉的皱纹加深，愤怒感加强。

嘴巴张大，青筋暴裂。

怒目圆睁，眉毛上扬得更厉害，画出眼睛下面的阴影。

## 通过动作来表现生气

让普通的Q版人物变得愤怒，也可以通过动作来表现。

呆滞的人物身体

双手叉腰，两脚分开，眉毛倒立，表现不满的神情。

绷紧的人物身体

## Q版人物生气的表情动作展示

# ● 2.4 Q版人物悲伤的表情动作

通过Q版人物表现出的悲伤表情更能展现出人物可爱的样子，让人产生一种强烈的保护欲望。下面我们就来学习如何绘制Q版人物悲伤的表情动作。

## 人物悲伤表情的不同体现

眼睛的大小正常，眼角稍稍下压，悲伤的程度比较弱。

眉头向上挑起，呈现出弧度。

眉毛和眼睛之间的距离变小，在眼睛下方画出一些阴影。

在眼角处画出两滴泪珠，悲伤的程度加深。

眼睛上下的高度缩短，眉间略带一些褶皱。

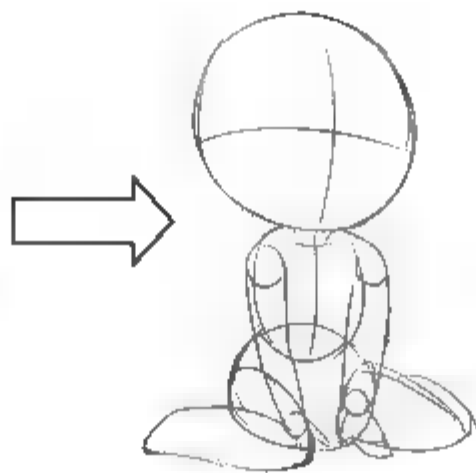
眉毛和眼睛的距离变得更小。

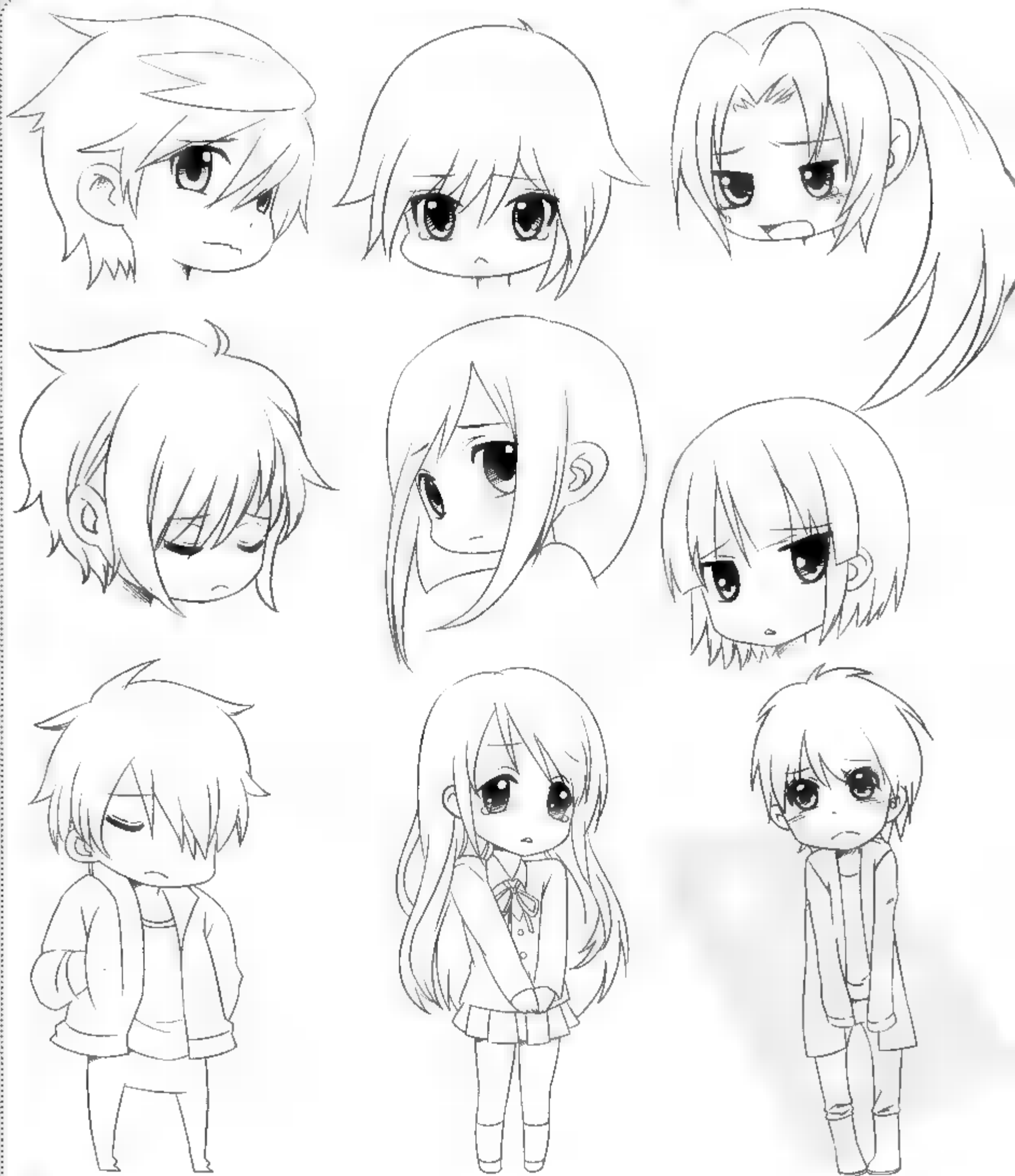
眼睛紧闭，鼻子和脸上的阴影都用排线绘制出来。

泪水夺眶而出，悲伤到极致。

## 通过动作来表现悲伤

让普通的Q版人物变得悲伤，可以通过脸部五官的变化来表现。

呆滞的人物身体

把正常的人物眼睛画成数学运算中的"大于"和"小于"符号，表现出紧闭的眼睛，嘴巴张得比较夸张。

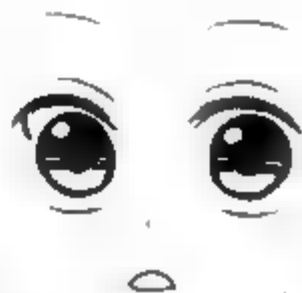
夸张的人物身体

## 2.5 Q版人物惊讶的表情动作

漫画中吃惊表情的刻画也比较丰富，可以使Q版人物显得可爱与搞笑。由于惊讶的表情重在对眼睛和嘴的表达，所以鼻子可以完全省略。

**人物惊讶表情的不同程度**

眼睛比正常时的眼睛稍大。

通常普通的惊讶表情，眉毛和嘴巴的变化较小。

吃惊的幅度稍稍增大。

嘴巴也是表现吃惊程度的重要部位。

眼睛变得更大，露出白眼球。

眼睛和眉毛之间的距离拉大，嘴巴张得更大了。

嘴巴张大，表现出非常吃惊的样子。

整个面部五官的距离被拉得较开。

**通过动作来表现惊讶**

可以通过动作让普通的Q版人物变得吃惊。

手臂和两条腿都张开，如同面部的五官被拉远一样，良好地展现出吃惊的模样。

呆滞的人物身体

展开的人物身体

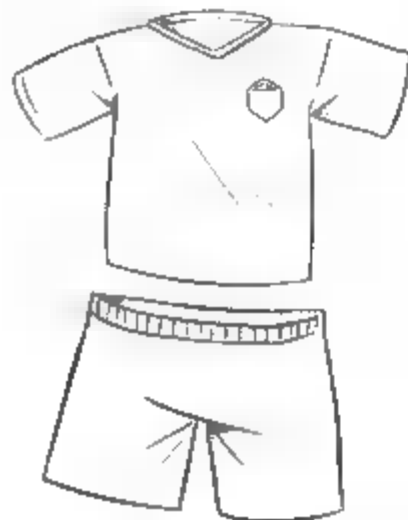
## Q版人物惊讶的表情动作展示

# 3 各种类型的Q版人物

前面我们学习了Q版人物面部表情的绘制，接下来我们一起学习不同类型的Q版人物的画法，包括运动型的人物，魔法型的人物以及童话型的人物。

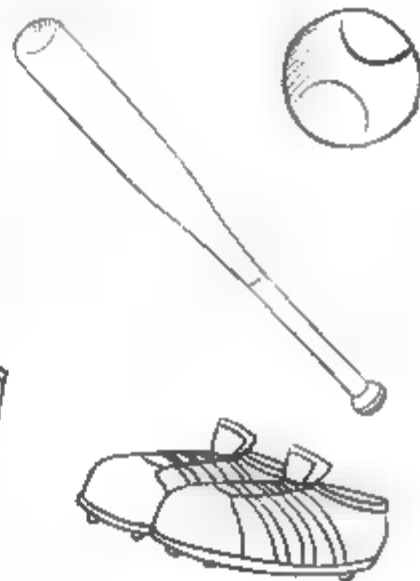
## 3.1 运动型Q版人物的画法

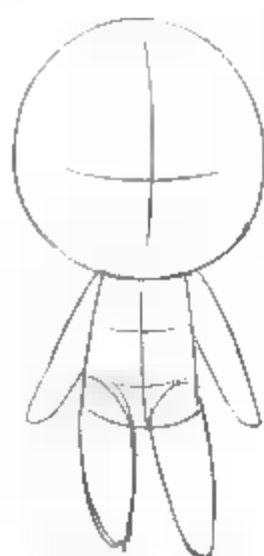
刻画运动型的Q版人物难度较大，因为必须依靠人物的动作得以体现，然而Q版人物的身体比例比较小，因此想要表现运动的效果就要通过服装和道具来实现。

Q版运动服也以可爱为主，需要注意的是，运动服不能妨碍到四肢的活动。和休闲服相比，运动服在一定程度上具有保护身体的功能。

棒球帽既能保护人物头部，又能使人物显得圆润，表现出可爱的特点。

运动的项目繁多，要根据不同的项目画出不同的服装和道具。

运动服变得短小，细节也显弱化，显得更加简约可爱。

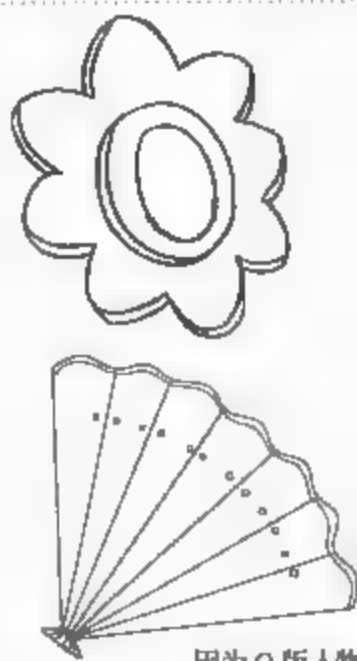
运动员的服装和道具

服饰和运动道具相对简化，增添人物的可爱和帅气度。

### 通过摆出动作来塑造人物形象

呆滞的人物身体

让普通的人物摆出运动的姿势，可以表现出人物开朗、阳光和潇洒的一面。

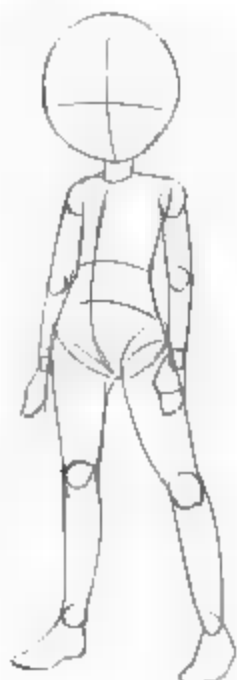
舒展的人物身体

# ● 3.2 魔法型Q版人物的画法

服装和道具是魔法型Q版人物的重要体现。魔法少女一般穿一身花瓣状的短裙，有时会拿着一根魔法棒，有时则使用折扇或者纸牌之类的道具。

因为Q版人物的身体比例较小，所以在表现服装上比正常比例的人物容易，衣服的纹路可以相应地简化一些。

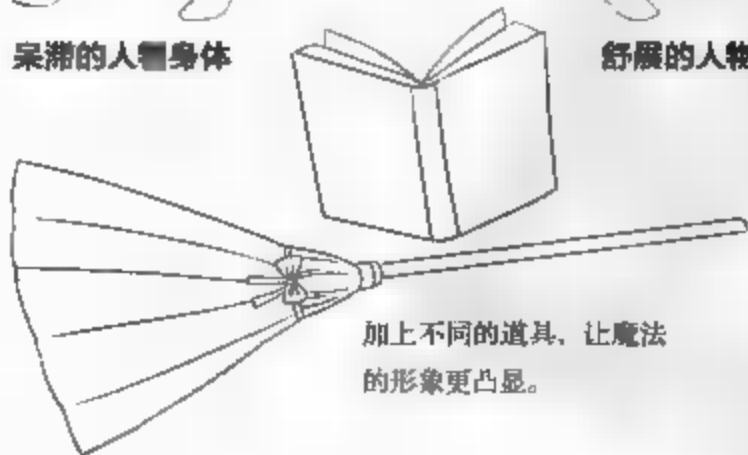
花瓣状的短裙、蝴蝶结以及造型奇异的魔法棒等，都在不同程度上体现魔法的感觉。道具的绘制也得到相应简化。

魔法少女的服装和道具

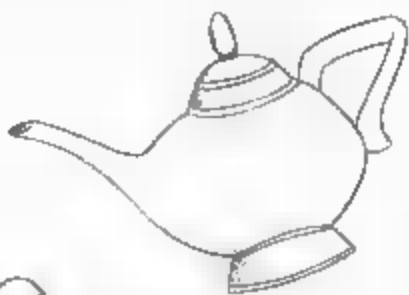
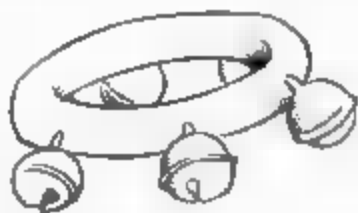
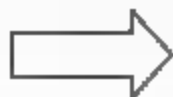
## 通过身体动作来塑造人物形象

我们可以通过动作来塑造人物的形象。

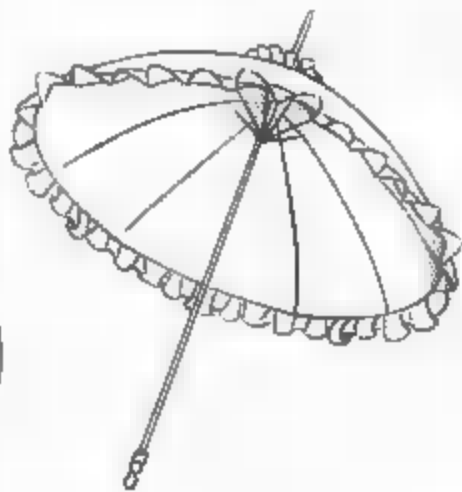
手臂弯曲，向两侧打开。两腿微微呈内八字，表现出少女的特征。

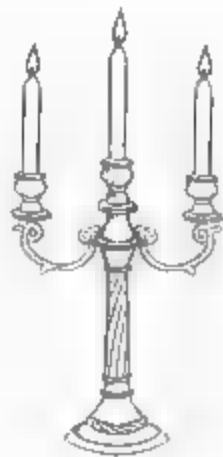
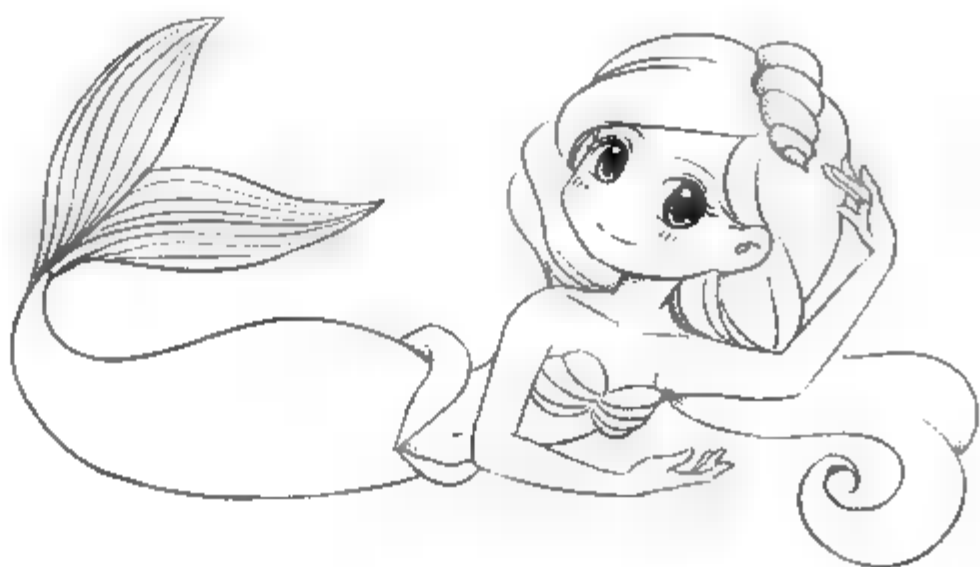
呆滞的人物身体

舒展的人物身体

加上不同的道具，让魔法的形象更凸显。

# ● 3.3 童话型Q版人物的画法

Q版人物和童话世界是一对很搭配的名词，Q版人物的可爱加上童话世界的梦幻，让整个画面都彰显出无可比拟的纯真梦境里。

童话人物的服装和道具

服装是体现童话人物的重要方式。把普通的学生装转化为公主裙的样式，再配合各种道具就能良好地体现出童话的场景。

普通服装的Q版人物

童话服装的Q版人物

小洋伞、蜡烛和布偶让童话中公主的形象更加凸显。

## 漫画人物篇

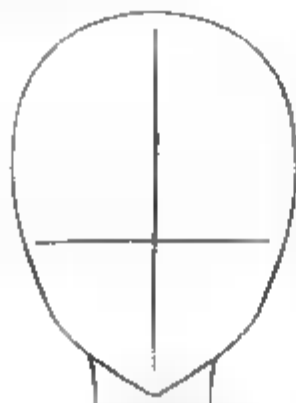
# 个性化角色

前面几章我们已经学习了美少女、美少年以及 Q 版人物的画法，但在漫画里还存在个性化的角色，比如反面角色或是搞笑漫画里的人物。这一章我们就来学习如何设计个性化角色。根据不同脸型、体型以及不同的年龄特点，塑造出各种各样丰富的角色。

# 1 有着个性脸型的角色

脸型和五官的不同是决定角色外貌的首要条件，要塑造出不同的个性化角色，不能总是画秀气的脸型，还要学会绘制夸张的人物脸型，比如三角脸、圆脸和方脸。下面我们就来了解不同脸型都有什么特点吧！

## 1.1 三角脸的画法

三角脸看上去很消瘦，下巴很尖，小巧的三角脸可以使五官看上去更精致。

从正面看上去，三角脸的脸颊两边非常消瘦，下巴很尖。

三角脸正面

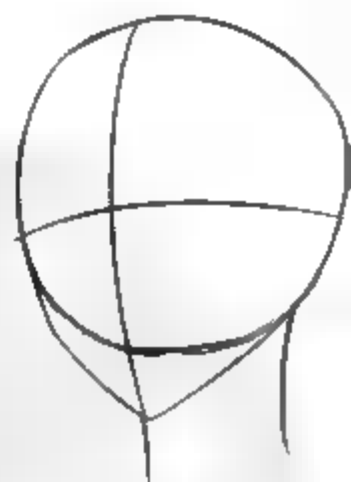
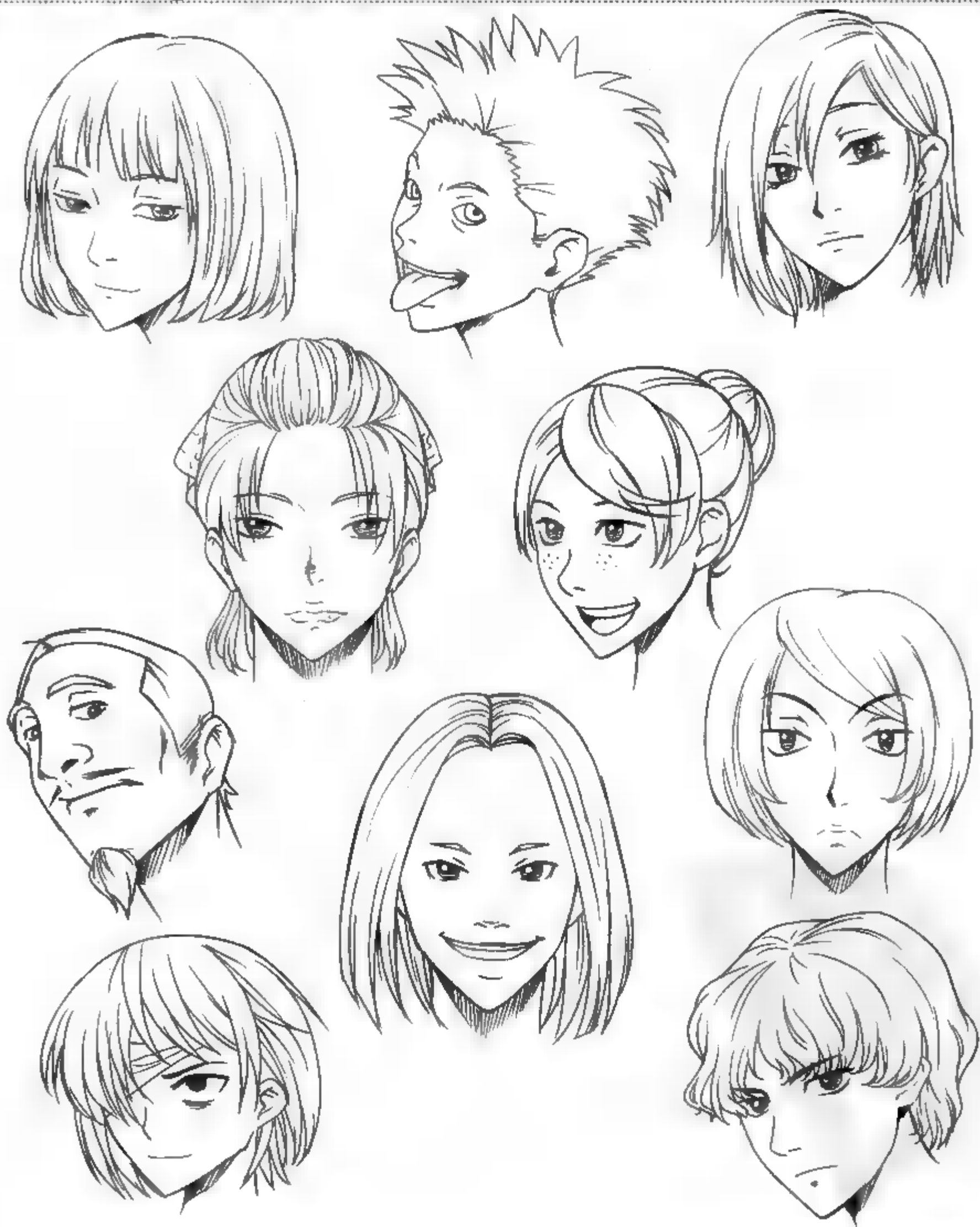
从侧面看，下巴的线条呈斜向上趋势，所以下巴显得较尖。

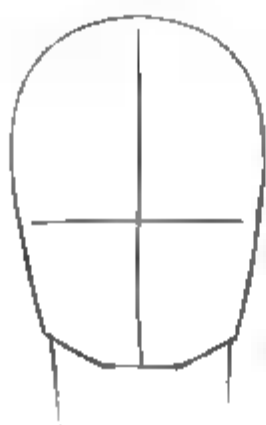
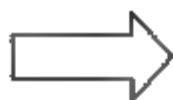
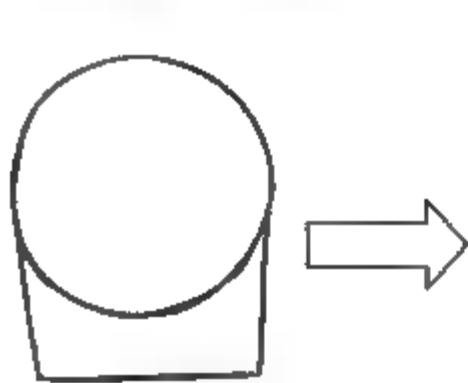
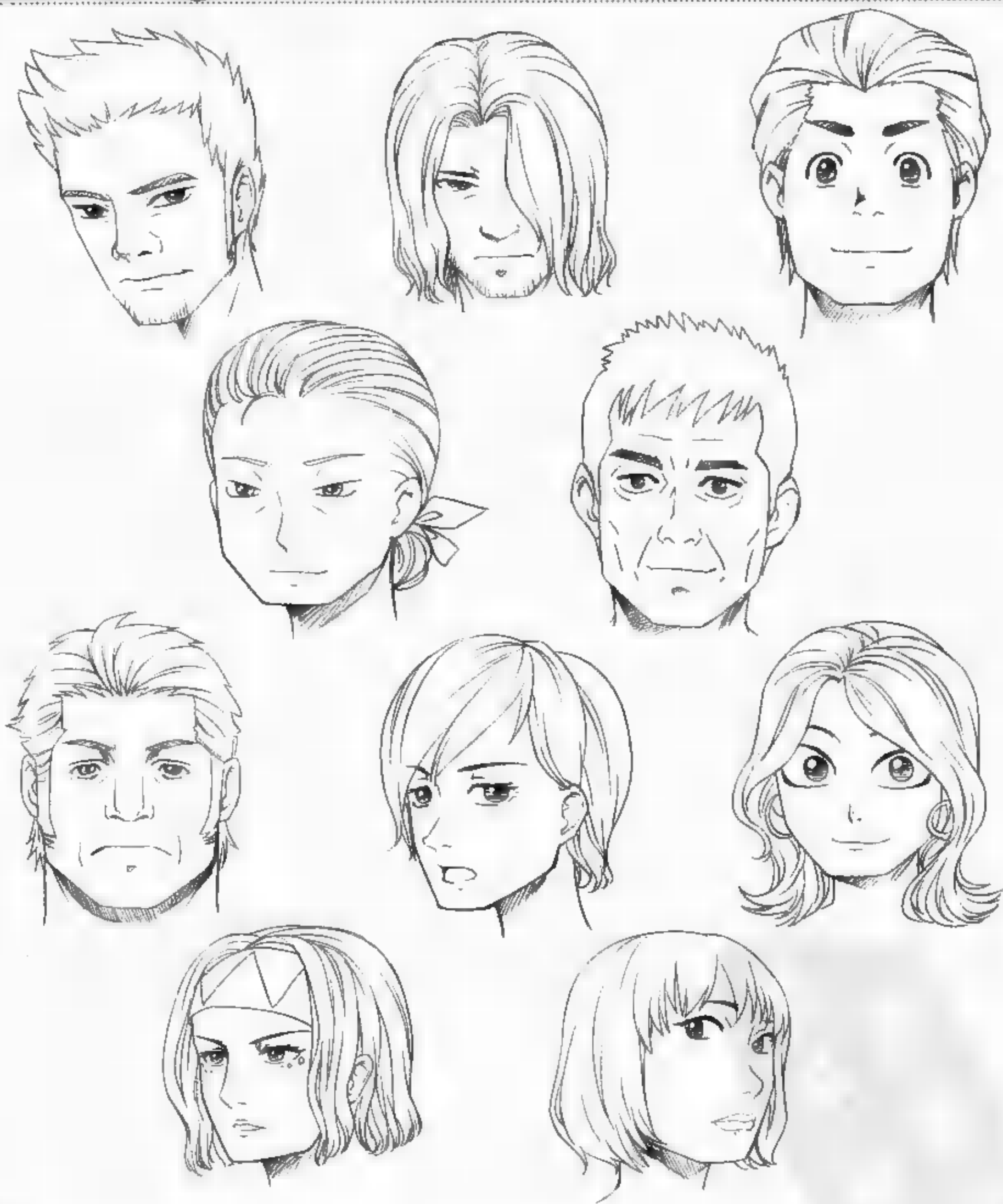
三角脸侧面

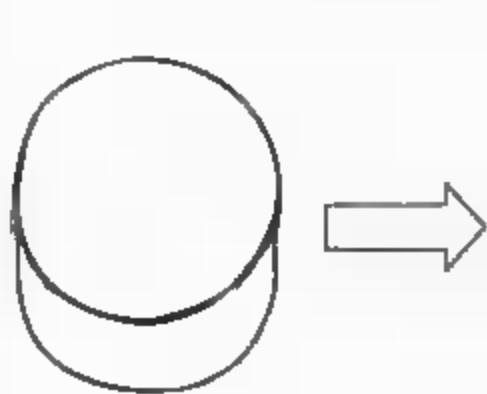
圆圆的大眼睛显得很乖巧，搭配三角脸型可以表现秀气可爱的人物。

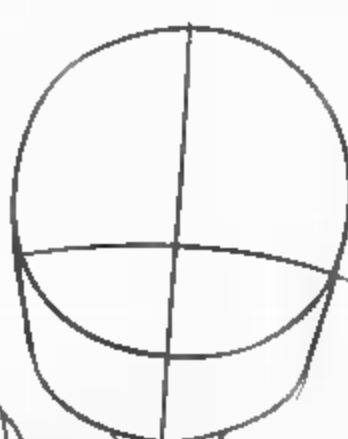
眼睛细长，鼻梁也很挺，这样的五官显得较成熟，搭配三角脸型可表现有心计的人物。

三角脸人物专注的表情

三角脸人物坏笑的表情

## 三角脸人物展示

## 1.2 方脸的画法

方脸的特点是有着较宽的下巴，下颌骨也很凸出，通常用方脸型表现男性角色。

## 方脸人物展示

## ● 1.3 圆脸的画法

圆脸人物的特点是圆润可爱，小孩子最适合用圆脸来表现。虽然是圆脸，但不要把整个头部画成正圆的，而要画成椭圆的。

圆脸

圆脸侧面

圆脸人物开心的表情

圆脸人物哭泣的

## 圆脸人物展示

# 2 不同体型的角色

接下来我们一起学习不同体型角色的画法。现实生活中存在各种高矮胖瘦的人，漫画人物也一样有着体型的区别，不同体型都有什么样的特点呢？下面就举例说明。

## 2.1 瘦弱体型的画法

瘦弱体型的人物在漫画里是最常见的，俊男美女的角色大多瘦弱高挑。瘦弱的人物脂肪很少，要凸出骨架结构。

画瘦弱体型的人物时，首先确定人物的结构，身高可以画得高一些，表现出高挑的特点。

画瘦弱体型的人物时，四肢也要绘制得修长一些。

瘦弱的人物身上脂肪很少，骨架明显，可以画出胸骨，表现消瘦的感觉。

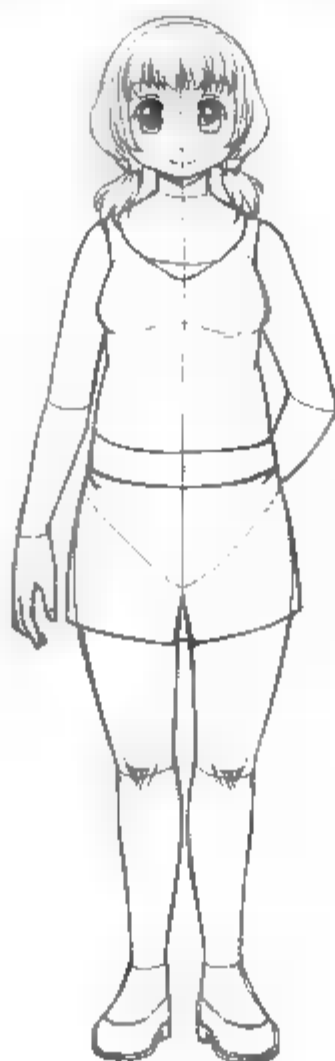
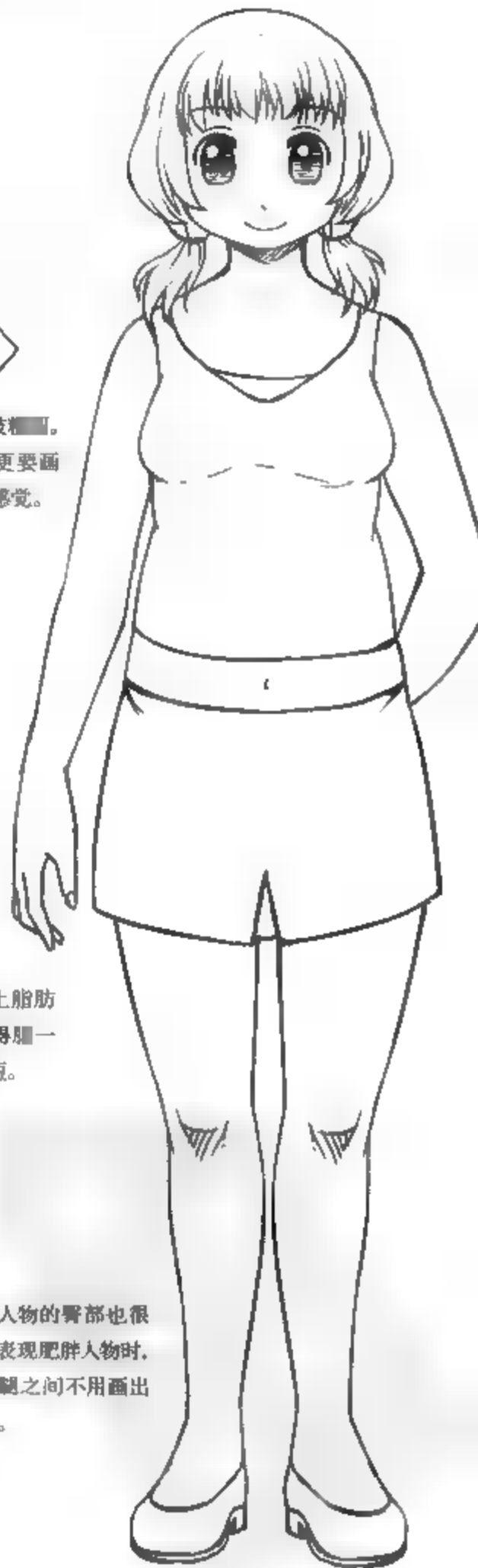
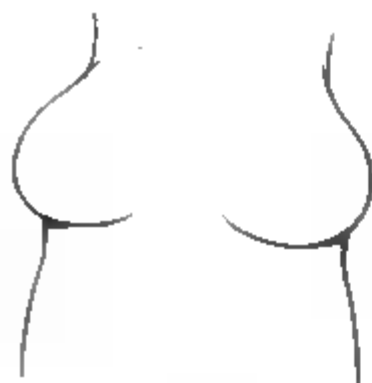
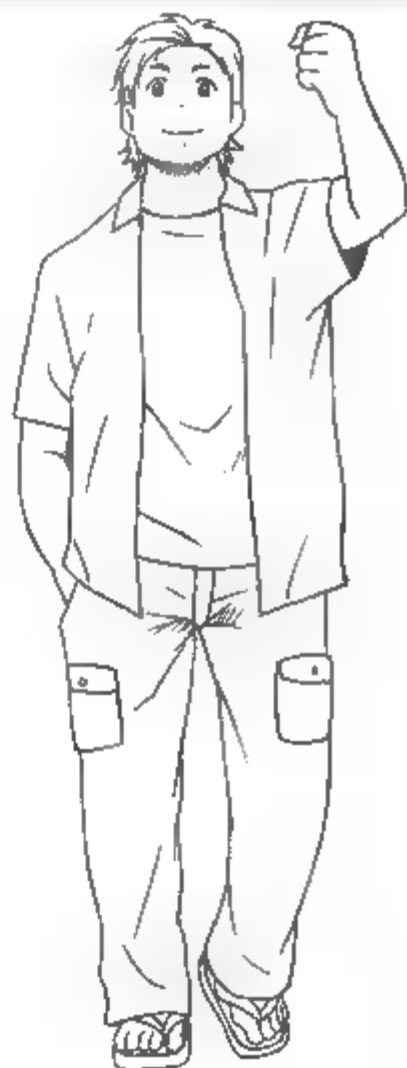
瘦弱的人物手也很纤细，骨关节凸出，手指修长。

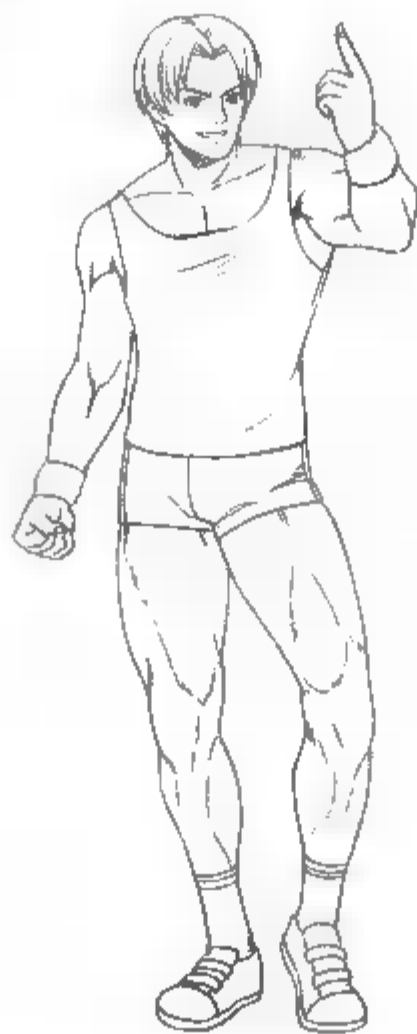
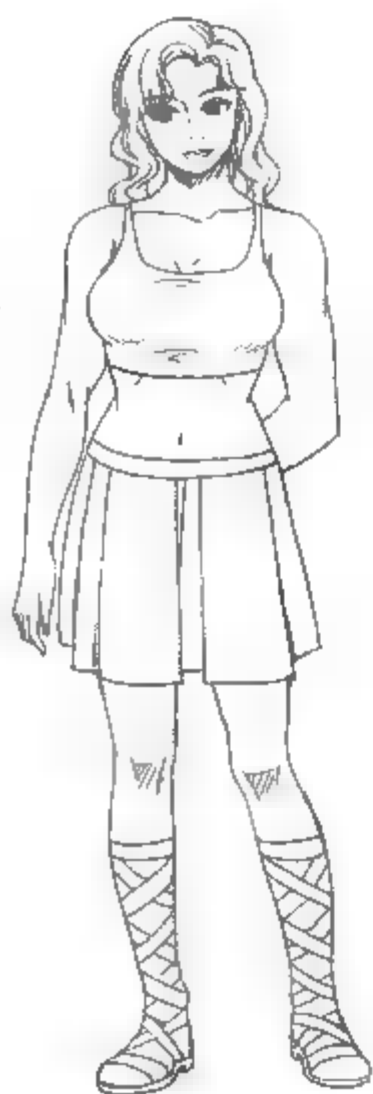
表现瘦弱人物的腹部时，外轮廓用起伏不平的线条凸出骨感。

瘦弱人物的臀部看上去很瘦，没有脂肪，可以将髋骨画得凸出一些。

## 瘦弱体型的人物展示

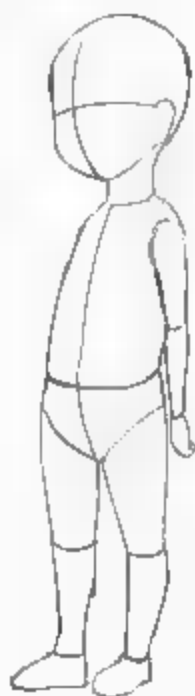
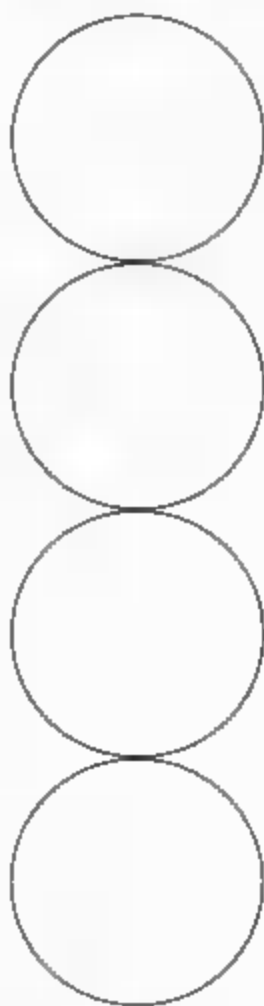
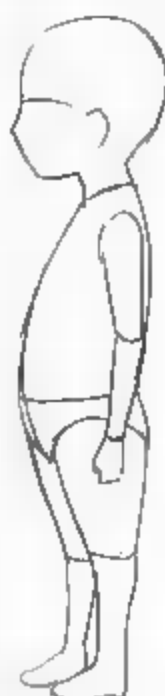
# ● 2.2 肥胖体型的画法

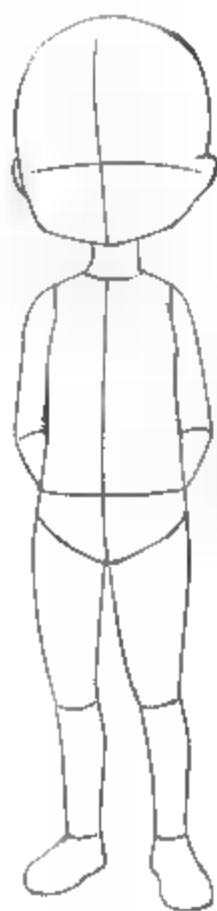
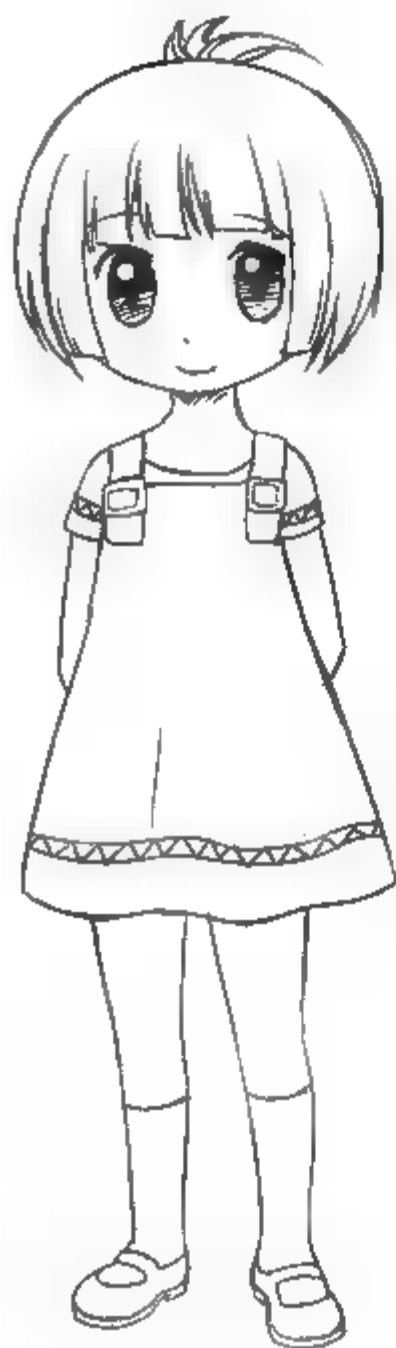
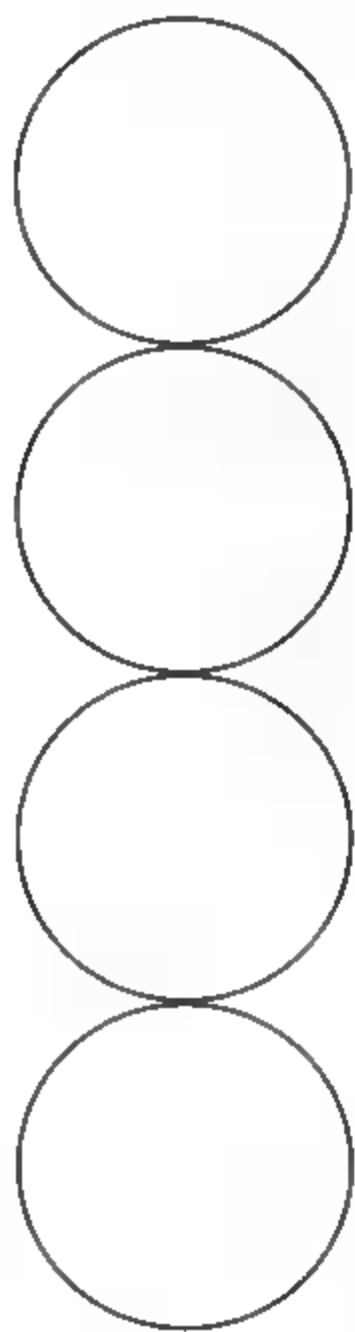
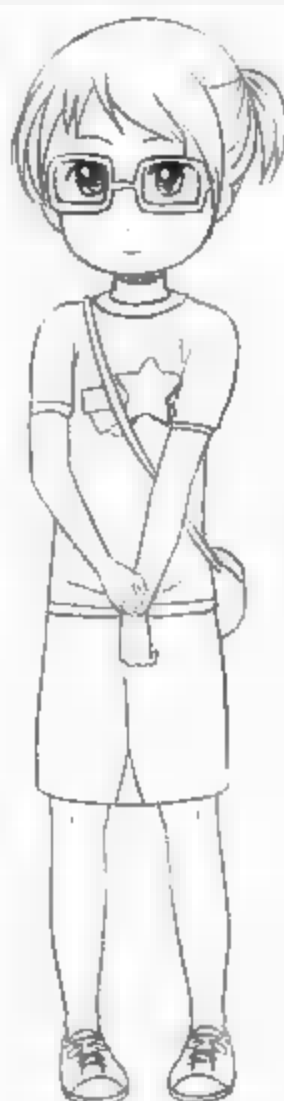
肥胖的人物身上脂肪较多，所以画肥胖的人物时不要表现出骨感，关节也要画得小一些。

## ● 2.3 强壮体型的画法

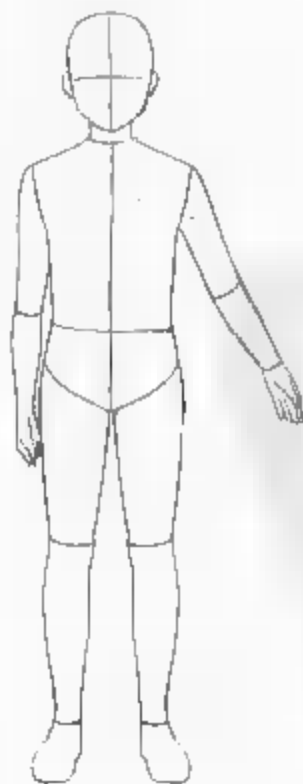
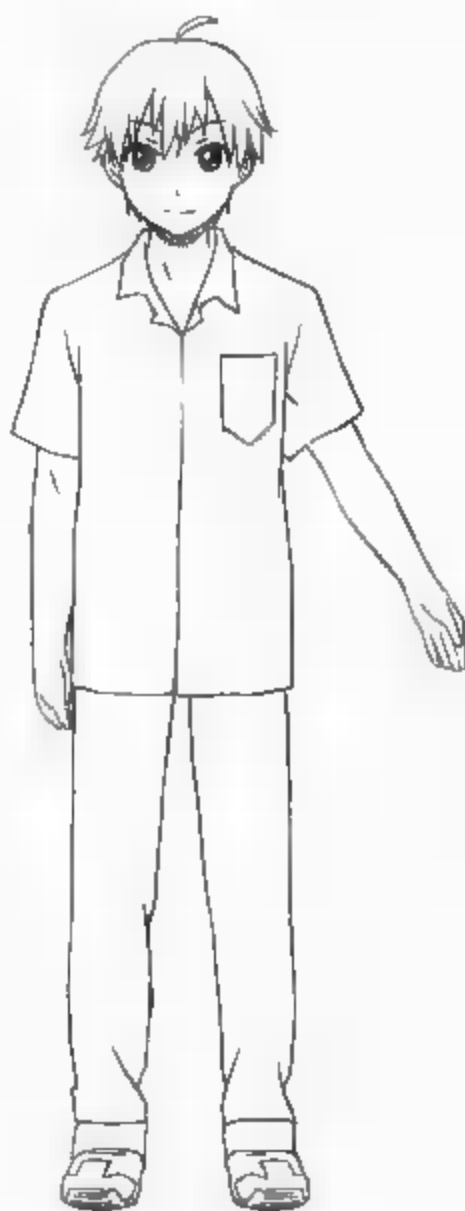
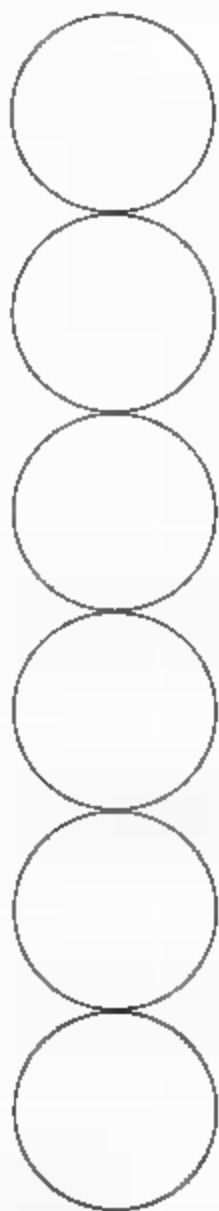
和前两种体型相比，强壮人物凸出的是肌肉，此外强壮的人物的关节也要画得粗大一些。

# 3 不同年龄的角色

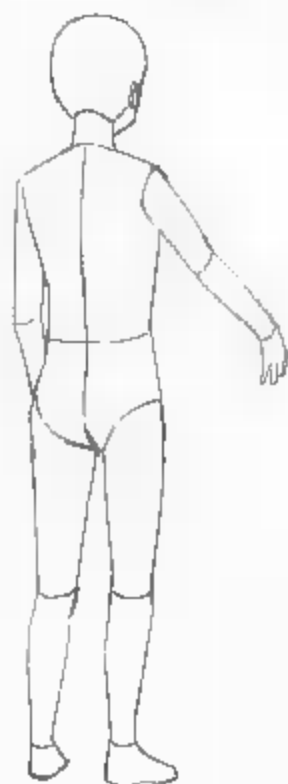
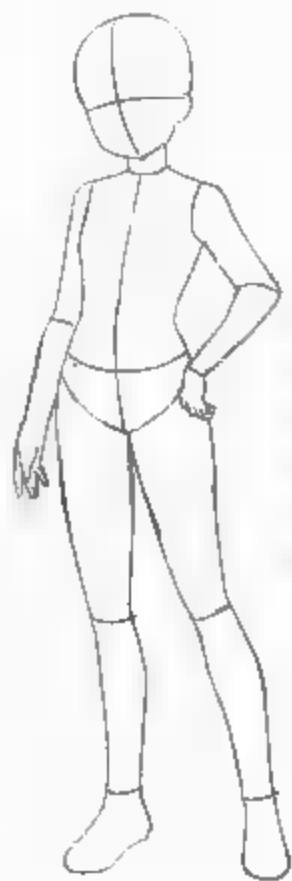
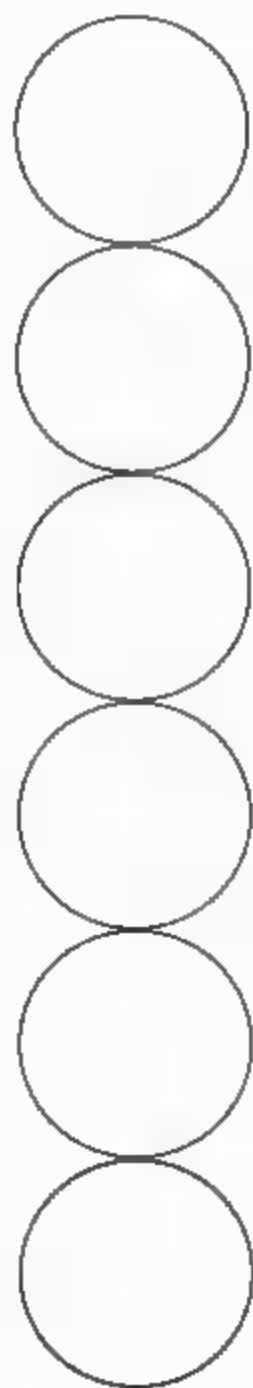
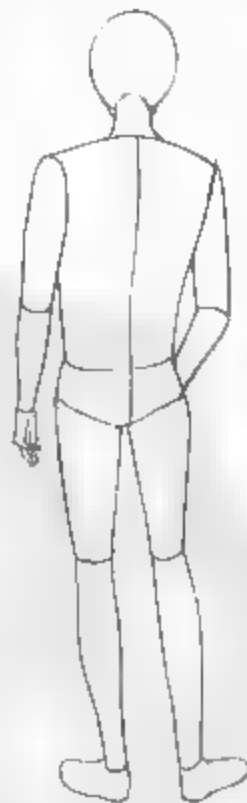
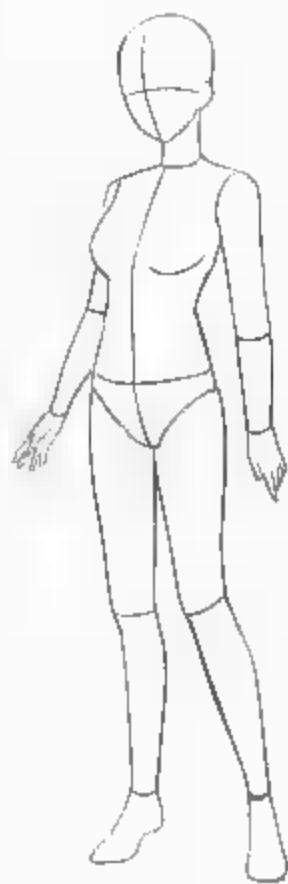
要塑造丰富的漫画角色造型，不仅可以通过脸型和体型来区分角色，还可以通过年龄来表现不同角色的特点。这一节我们来学习不同年龄人物的画法。人在不同的生长时期，身高和体型都不相同，这就需要我们了解不同年龄人物的体型特点。

## 3.1 幼儿体型的基本画法

幼儿时期，人体还未发育成熟，身材矮小，身高在4头身左右。四肢也很粗短，身体的关节很小巧。

男孩的肩膀较窄，四肢较短，[illegible]节不凸出。[illegible]男孩的时候，可以把头画得大一些，表[illegible]可爱的感觉。

小男孩站立时，从正侧面看腹部凸出，这是因为小孩子站立时为了保持身体的平衡，喜欢将脊背向后靠。这是小孩站立时有别于成人站立姿态的一个[illegible]特征。

从背面看，腰部的[illegible]线不太明显，臀部也不太凸出。画小孩子的时候，手和脚要小一些。小孩子站立的时候喜欢[illegible]分开。

## 各种幼儿角色展示

## 3.2 少年体型的基本画法

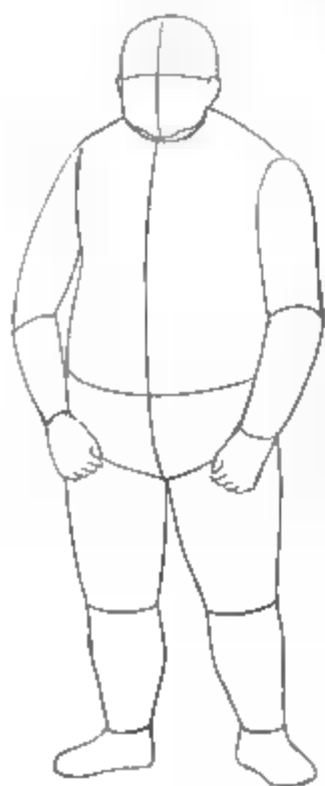
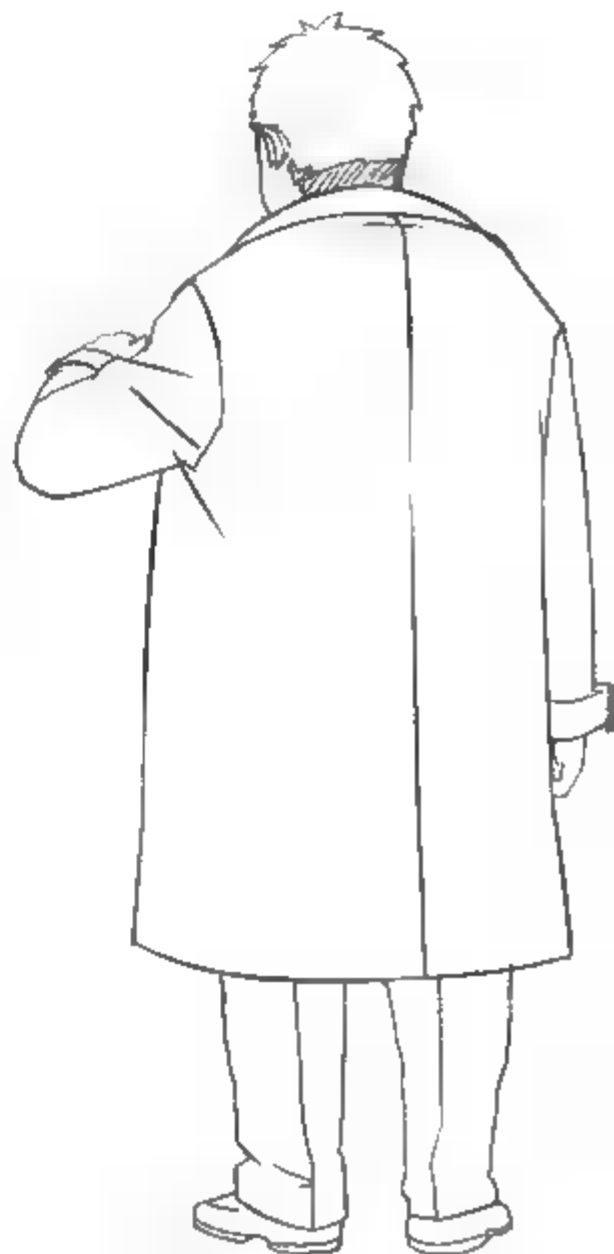
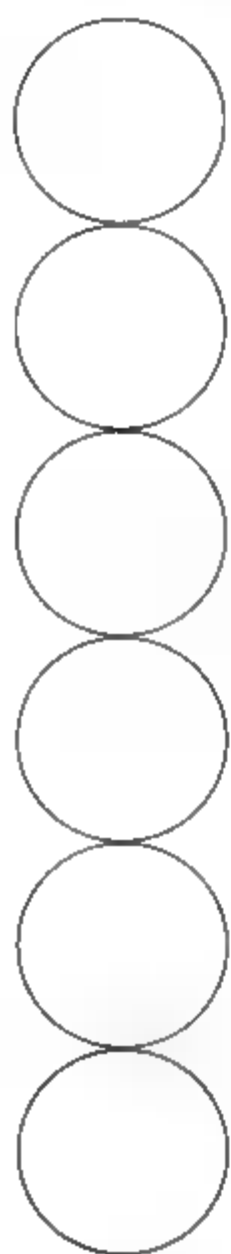
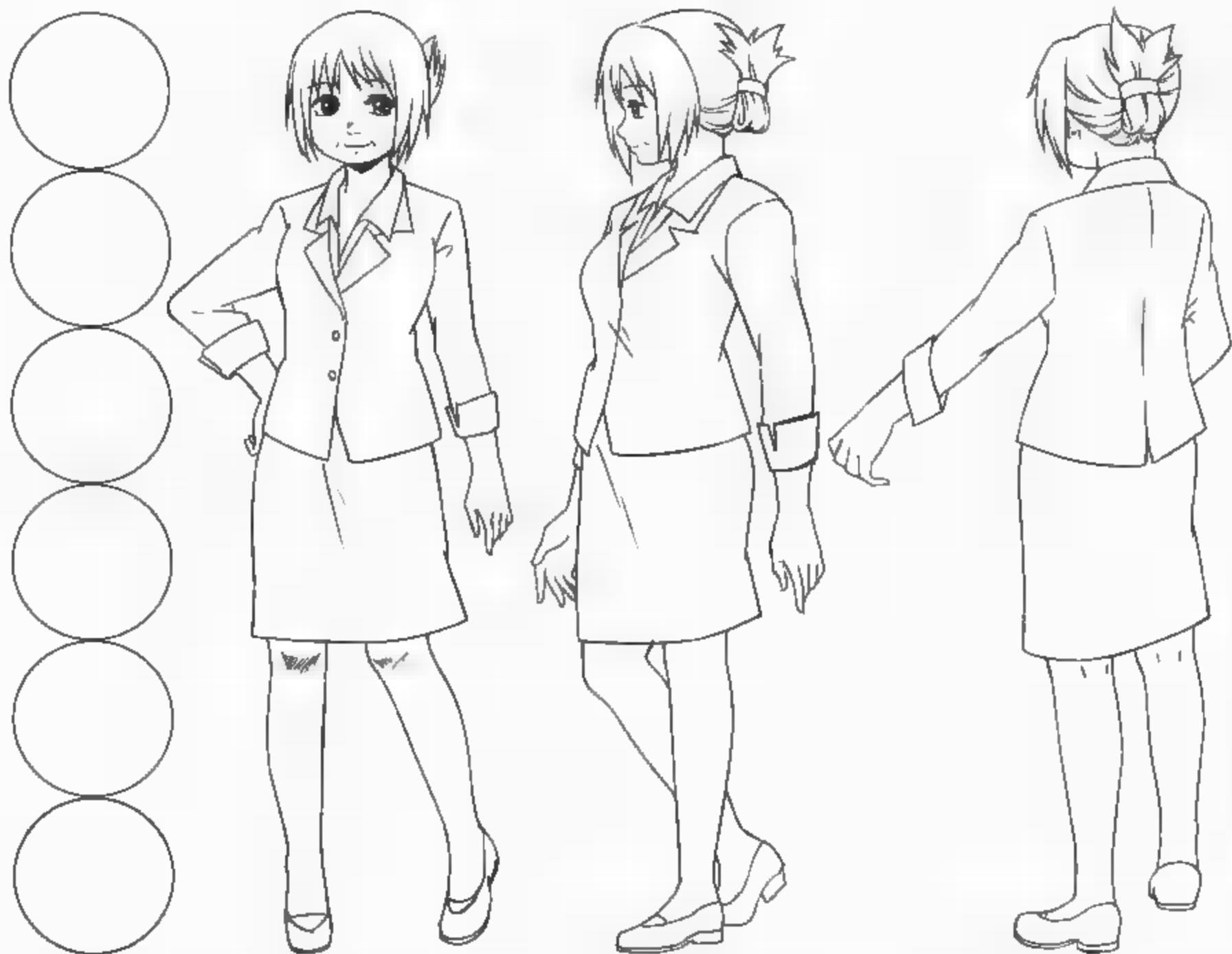
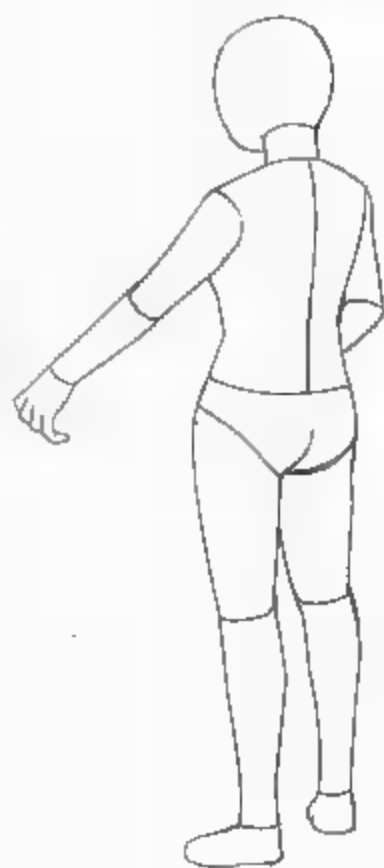
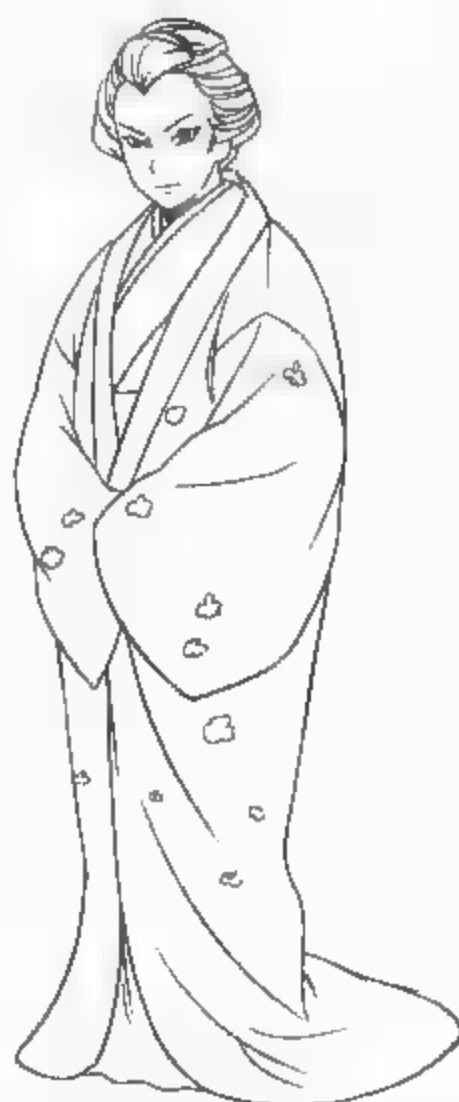
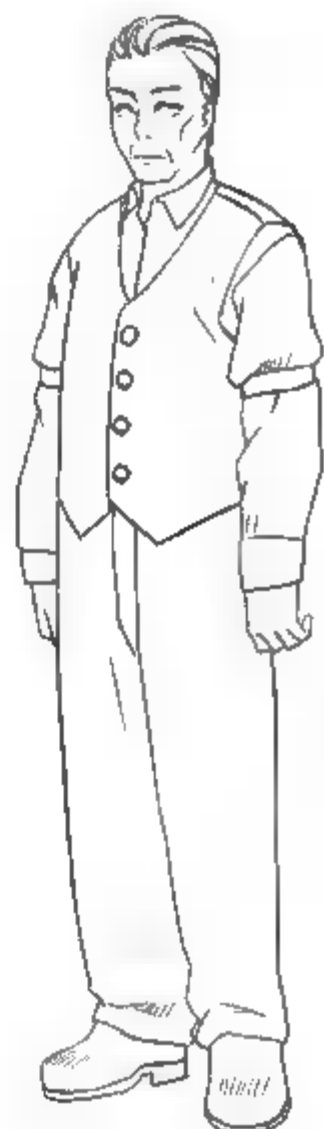
和幼儿相比，人物在少年时期的躯干和四肢已经开始逐渐发育了，所以身高和体型都会发生一些变化。少年的身高一般在6头身左右，而且男女的身体特征也开始有一些区别了。

和幼儿相比，少年的肩膀要宽，四肢也比较粗壮，男性的身体特征比较明显了。

从侧面看，腰部的曲线也更加明显，但是[illegible]部不要画得太大，男性的臀部比女性小。

少年的手和脚都比幼儿时期更大了，脖子也变得更长，所以从背面看，脚踝要画得更大一些。

少年时的女生胸部已经开始发育，所以要画得凸起一些，但不用画得太大。和男生一样，四肢变得更加修长了。
从侧面看，腰部的S形更加明显，这时胸部也显得更加凸出了。
从背面看，女生臀部比男生凸出一些，腰部也更显柔软。
超级动漫大图鉴——综合篇

女青年的体型和少女时期相比，变化更大了，胸部变得更加凸出，胯部也更宽。

从侧面看，腰部的曲线明显，胸部凸出，小腿更细一些。

从背面看，女性的臀部更加凸出，背部曲线更加柔软。为了表现出背部的姿态，可以使脚跟抬起。

## ● 3.4 中老年体型的基本画法

到了中年，身体有些发胖，男性和女性都没有了性感的腰身，而出现了圆圆的肚子。到了老年，人物神态变得沧桑，肌肉开始萎缩，姿态变得佝偻，所以身高变回6头身。

中年妇女的身体偏胖，手臂和腿部显得较粗壮，腰变得更粗了，不像年轻时那么苗条。
身体发胖后腰部变粗，臀部下垂，身材显得更加臃肿。
从背面看，背部显得较宽，臀部失去了弹性，开始有些下垂。

各种中老年角色展示

# 4 与年龄相符的身体变形

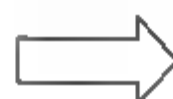
有些人物的脸看上去会显得年龄很小，但是身体却较为成熟，这样就会很奇怪。人物的身体变形要与年龄相符，下面就举例讲解。

左图中的男生有个孩子脸型，但身材却是成熟的大人身材，显得很不自然。

将脸部画成中年人的脸，配以成人的身材才是正确的。

或者将身体画成青少年的身材，也会显得自然很多。

和上图一样，女生的脸显得年龄很小，但身材却偏胖，显得不太协调。

将脸画得苍老些，身高也适当变得矮一些，这样就变成了正常的中年人身材。

或者脸部不变，将身体画得苗条一些，就有了少女的感觉。

# 5

## 漫画非人物篇

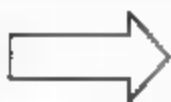
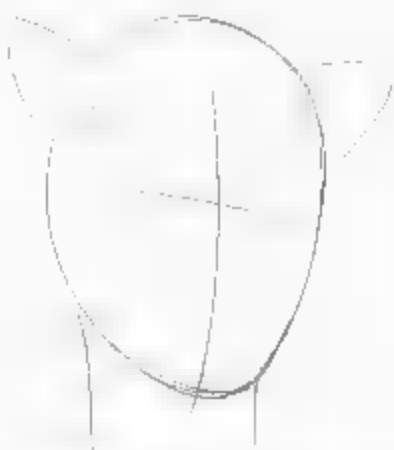
# 虚构角色设计

前面我们已学习了人物的绘制技法，而非人物的绘制主要是建立在人物的基础之上，并对人物做一定程度的变形而得到的。本篇我们将从人兽的合成、机械类人物以及怪物这三个方面来讲述非人物的绘制技法。

# 1 人兽合成类

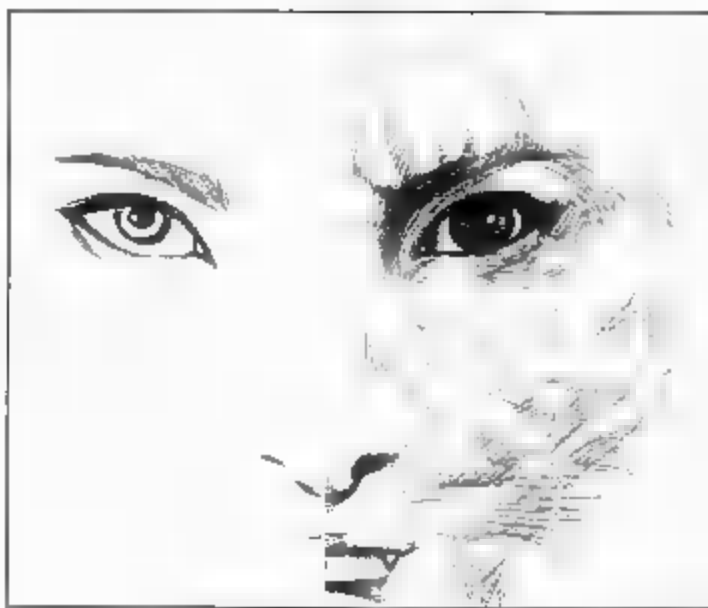
人与兽的组合是漫画中常见的非人物角色。设计方式大多是以人体作为原型，并在此基础上融合一些动物的元素。下面我们来介绍人兽角色的面部和形态的设计方法。

## 1.1 人兽合成角色的面部设计

绘制人兽的面部时，需要从轮廓开始。一般来讲，可以通过绘制出一对动物的耳朵来增添兽的元素，还可以改变眼睛等五官的特征。

勾出头部轮廓，画出面部的十字基准线。在头上加上一对动物的耳朵。

除了眼睛的变形比较大以外，其余的五官部和人体比较接近。脸上也画出动物面部的毛状[illegible]。

正常面部和人兽面部的对比

正常的人物面部五官

人兽结合的面部五官

不同角度的人兽表现

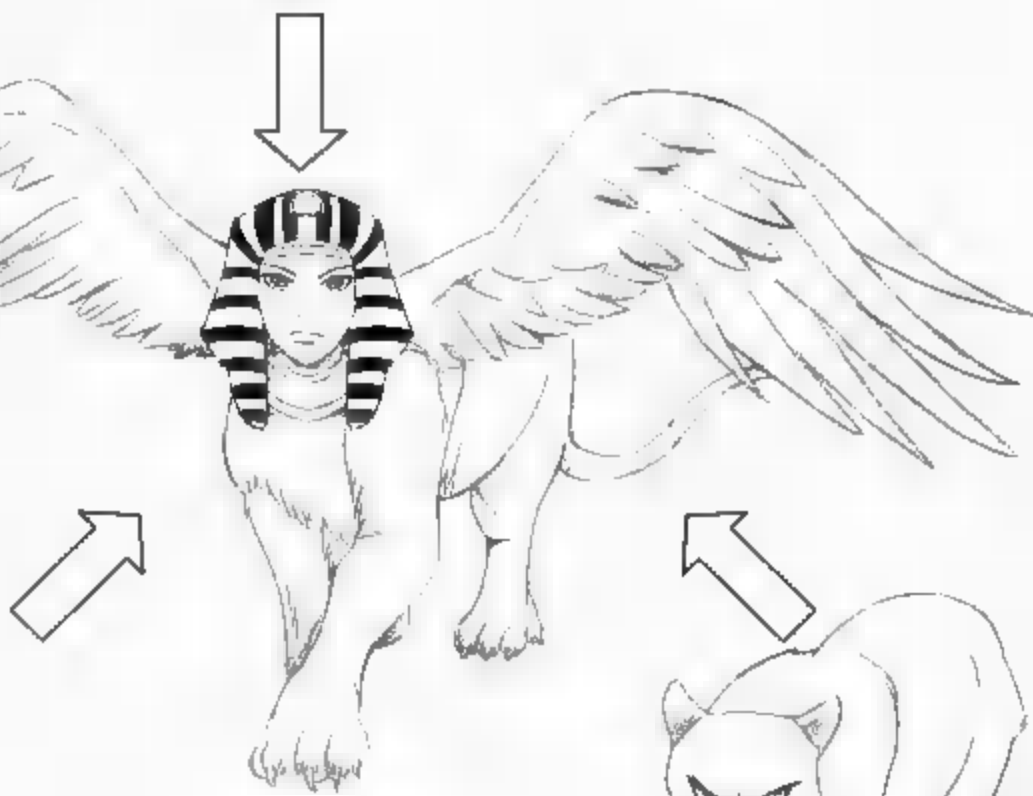
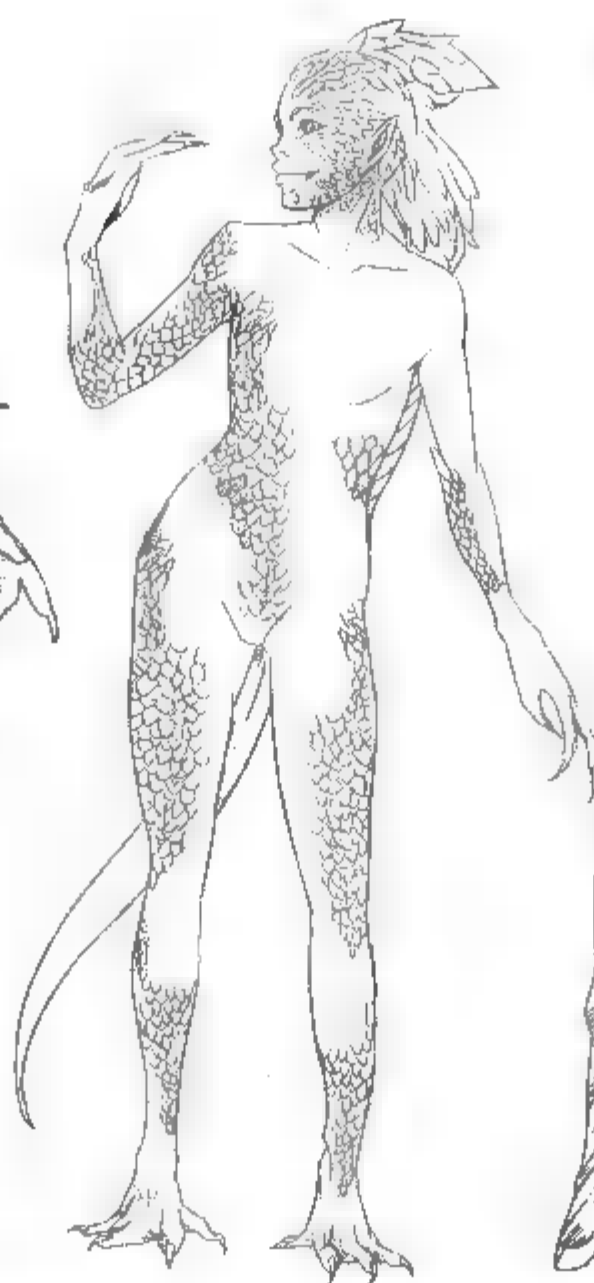
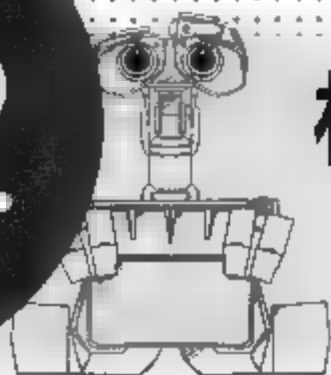
正面人兽合成角色的面部

3/4侧面人兽合成角色的面部

正侧面人兽合成角色的面部

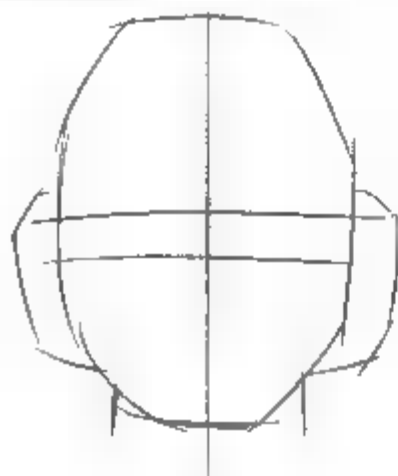
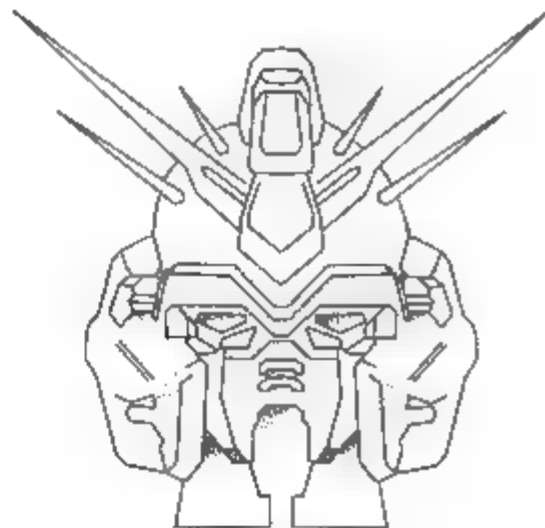
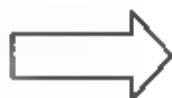
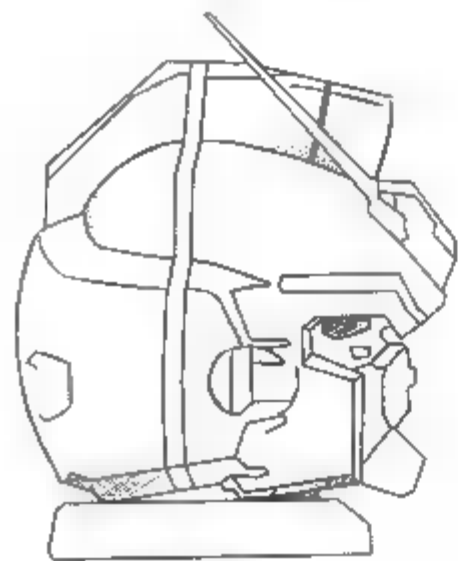
# ● 1.2 人兽合成角色的形体设计

在设计人兽合成角色的形体时，我们还可将三种生物揉合到一起。只要发挥自己的想象力，就能够创作出更多奇特的人兽造型。

# 2 机械类

机械类角色也是非人物角色的一种。在本节中，我们主要讲述机器人和半人半机械人的绘制方式。绘制时要通过它们冰冷的外表来表现出人性的灵气。

## 2.1 机器人的画法

对于机器人，我们并不觉得陌生，在科幻节目中我们经常会见到各种各样的机器人。它们的外形和人体比较接近，因此在绘制时要表现出人的特征来。

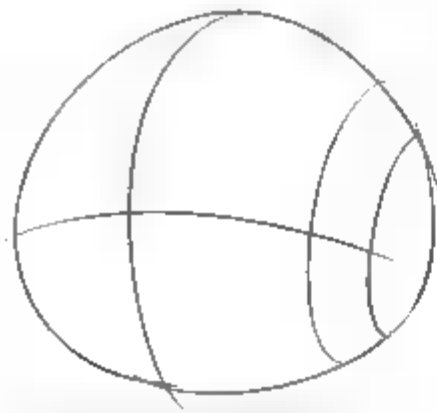
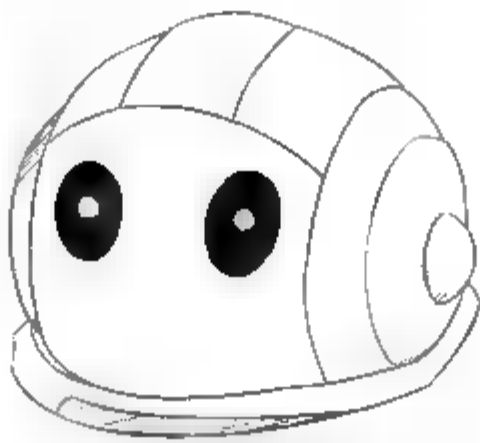
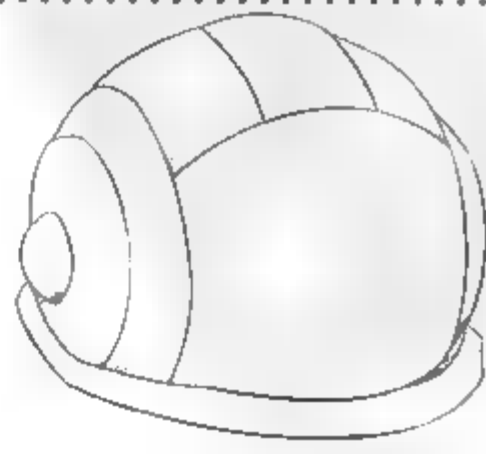
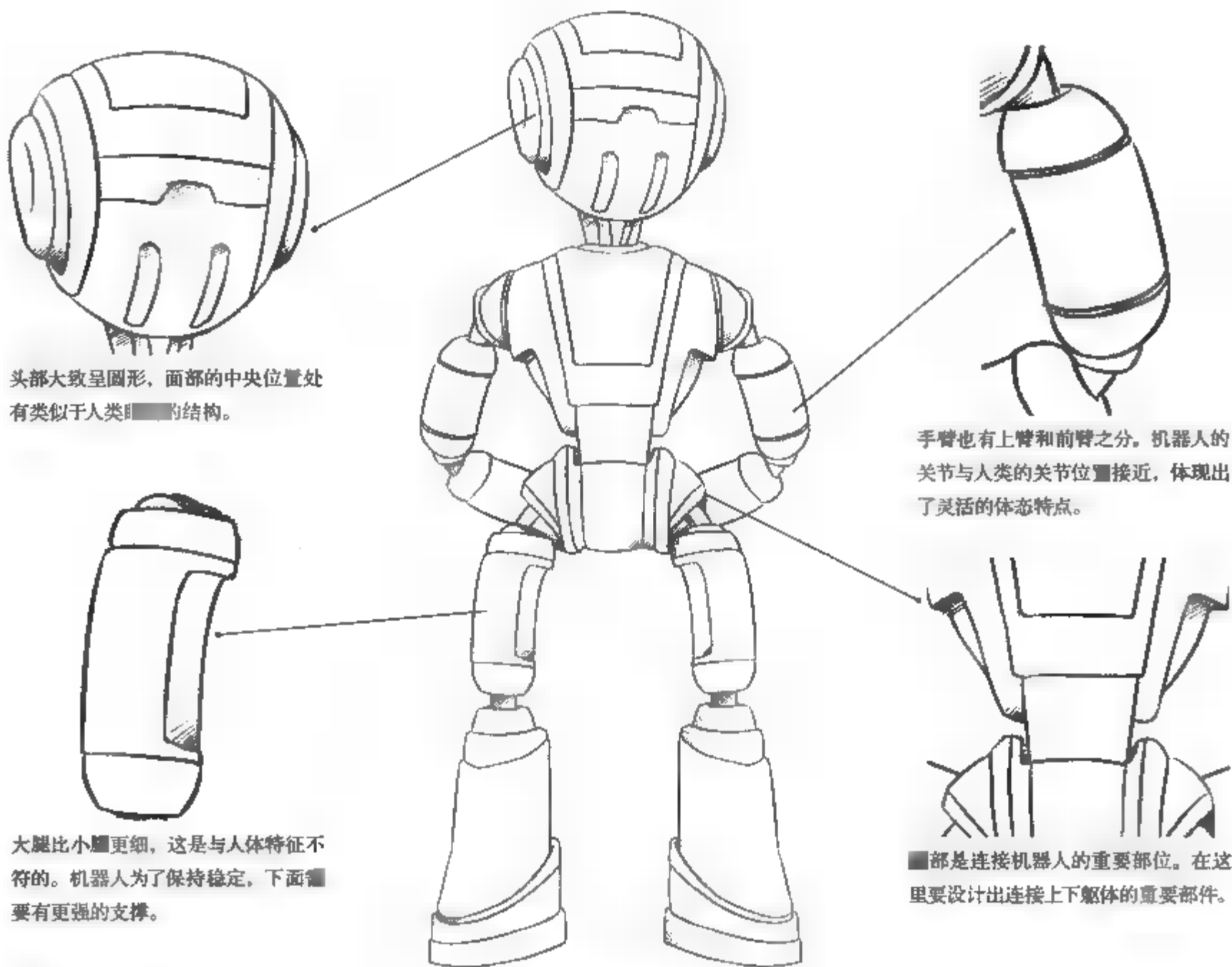
### [illegible]机器人的头部设计

机器人虽然是机器，但也拥有人的特征。

机器人头部的正面

机器人像人类一样有五官，只是相对于人类来说，这些五官更加抽象、更加机械化。

真实的机器人的面部表现非常复杂，需要精细地刻画。从各个角度看，面部的部件有所差异。

机器人头部的侧面

机器人头部的背面

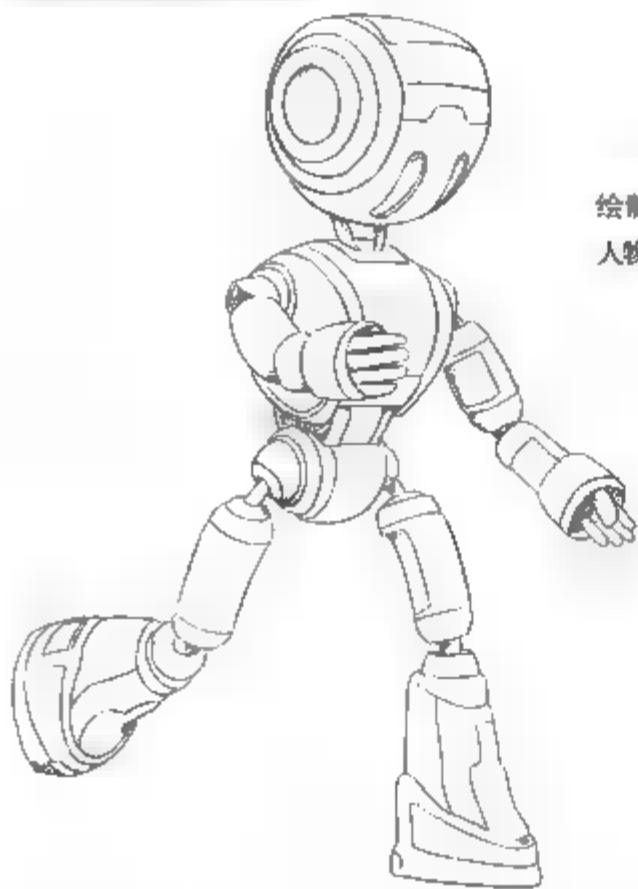
### Q版机器人的头部设计

勾画出面部的十字基准线。

机器人头部的3/4侧面

机器人头部的背侧面

头部大致呈圆形，面部的中央位置处有类似于人类眼睛的结构。

手臂也有上臂和前臂之分。机器人的关节与人类的关节位置接近，体现出了灵活的体态特点。

大腿比小腿更细，这是与人体特征不符的。机器人为了保持稳定，下面需要有更强的支撑。

腰部是连接机器人的重要部位。在这里要设计出连接上下躯体的重要部件。

机器人的体态分解

## 机器人的动作表现

绘制机器人的动作时，完全可以参照人物的动作来设计。

由于机器人的体态特征是大致依据人体来设计的，因此它们能够像人体一样自由地活动。

## 功能多样的机器人

机器人的功能和变形是非常多样的，它们可以从一个形态转变成其他形态，在功能上也会依据形态来表现出不同的特点。

起初是一个类似于蛋状的形态。由顶部弹出[illegible]件。

顶部的部件朝逆时针方向转动。

弹出手和脚。

变形后的机器人可以为人类服务。

## Q版机器人的设计

Q版机器人的设计更加简单，由于外形更像人类，因此会显得更加可爱。

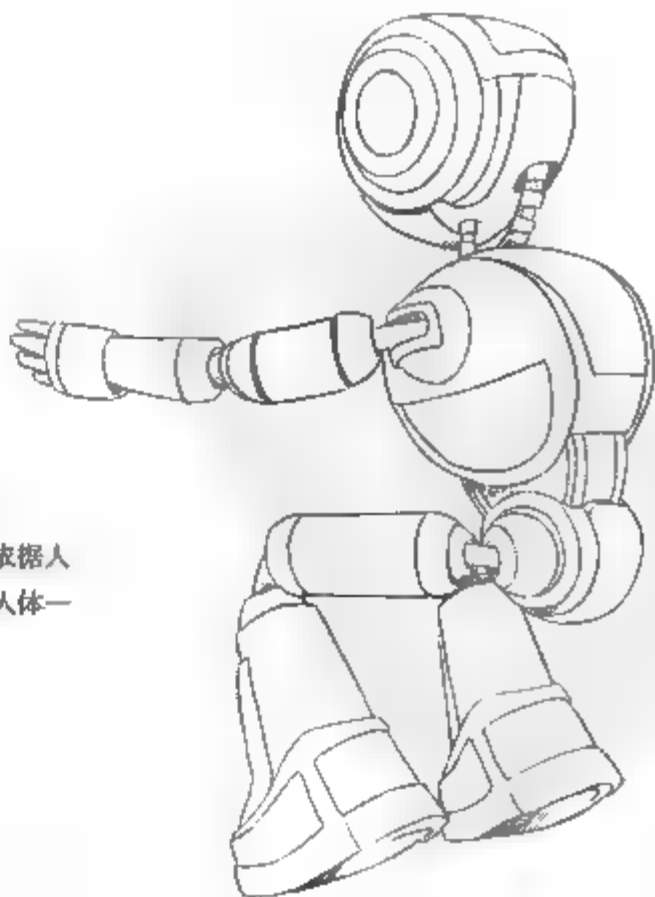
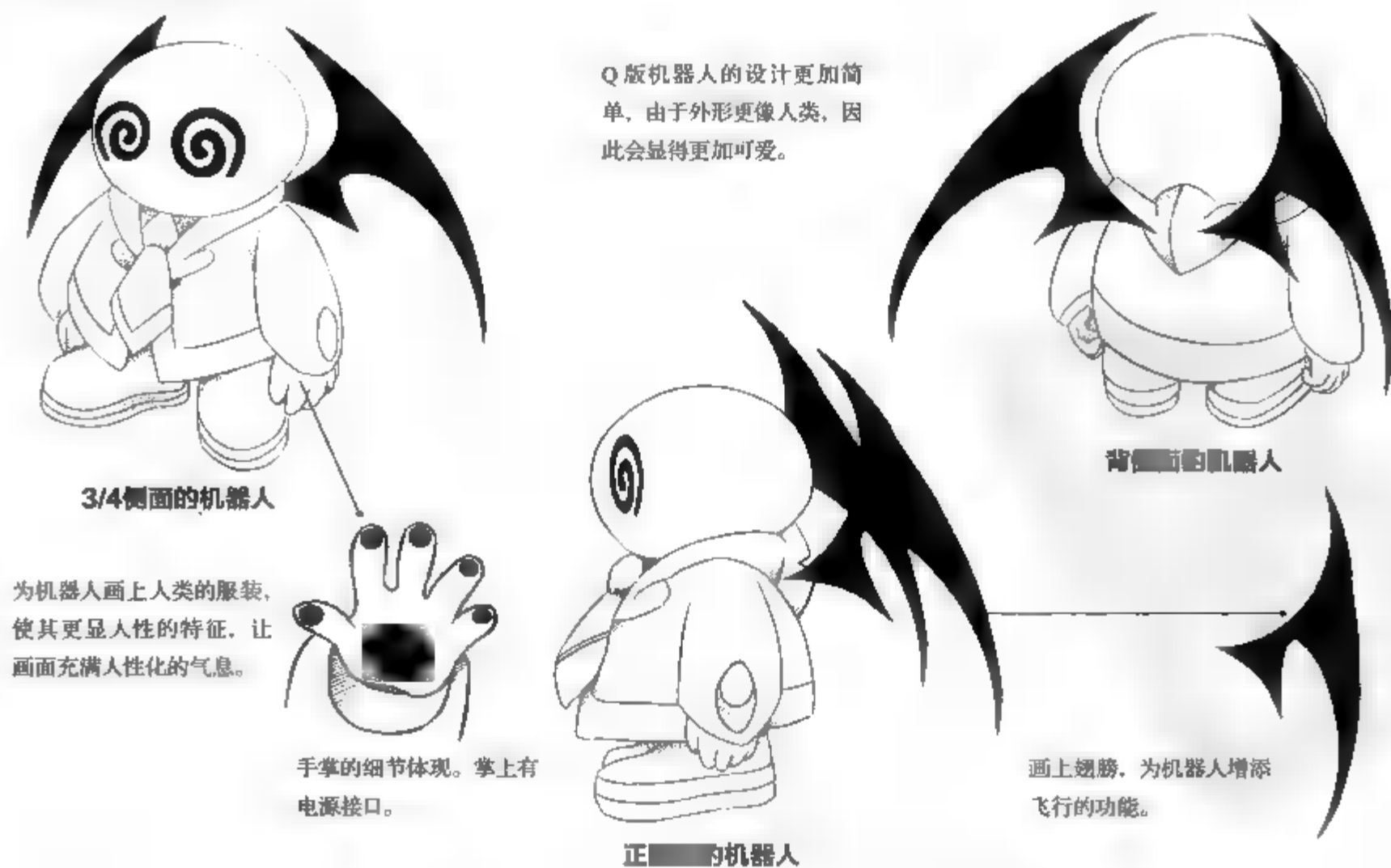
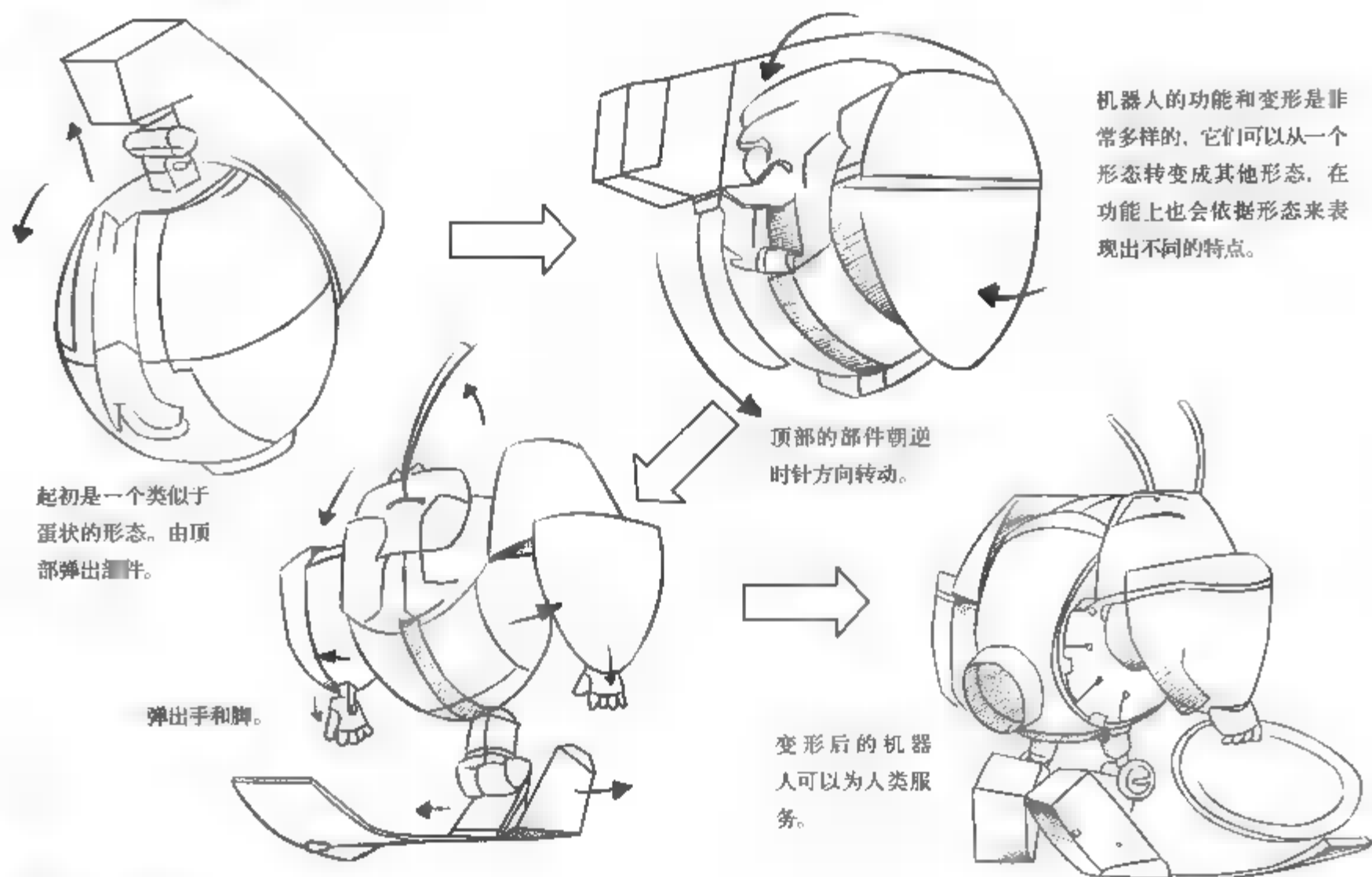
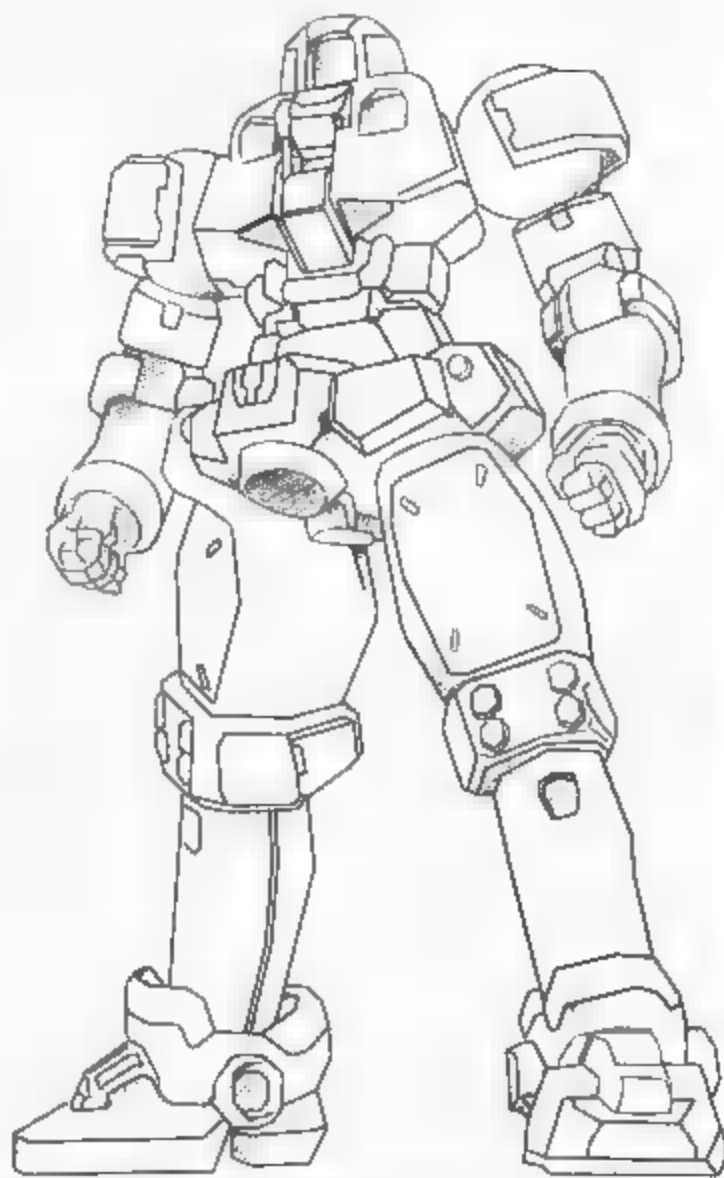
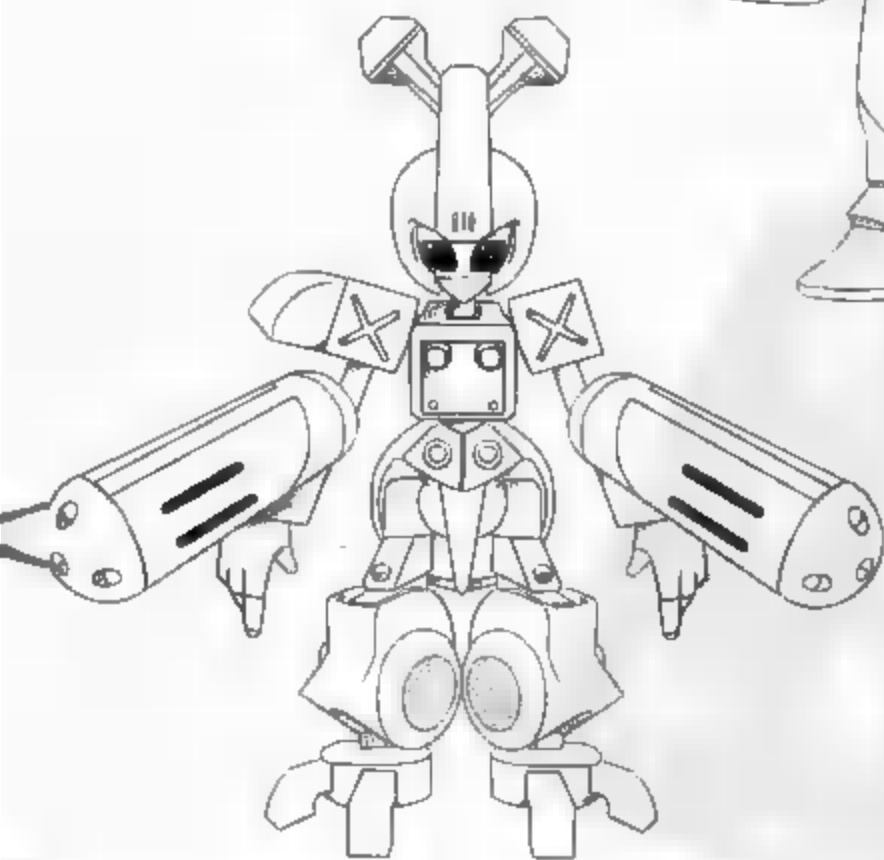
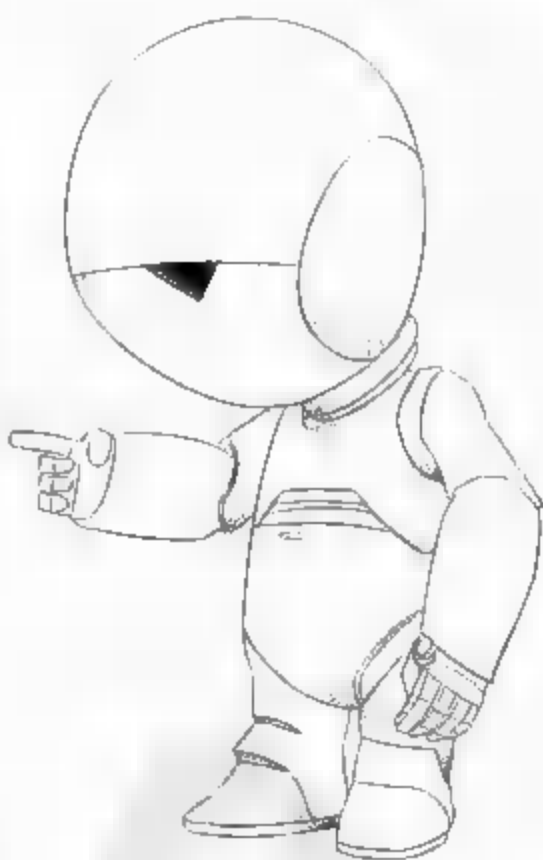
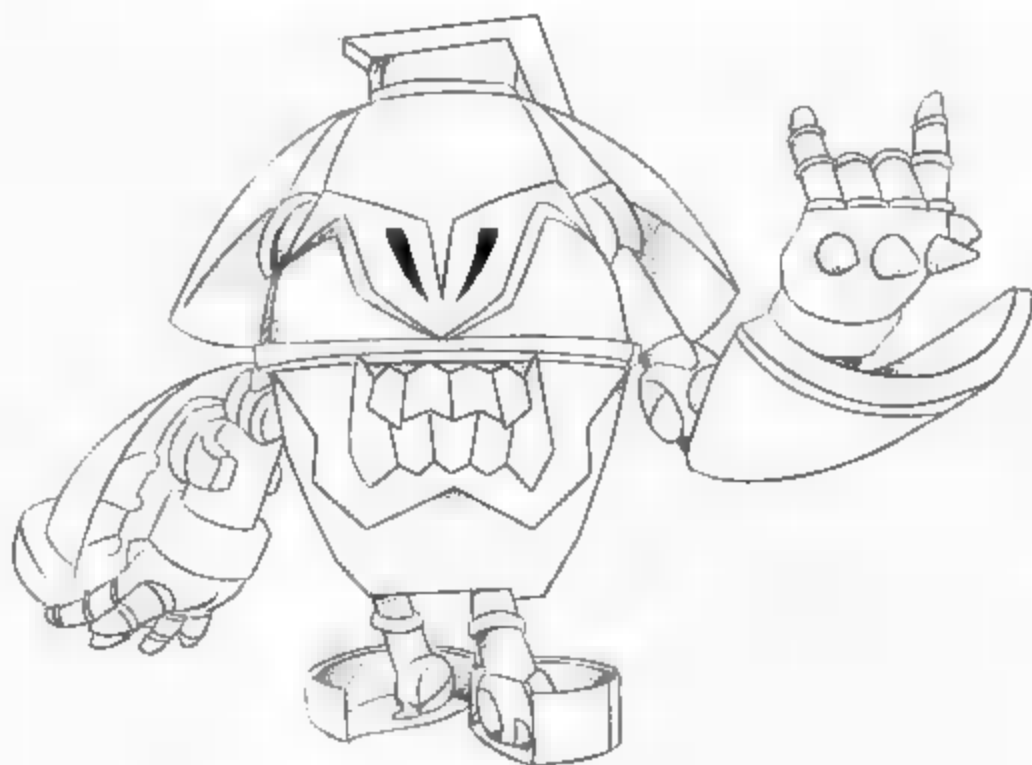
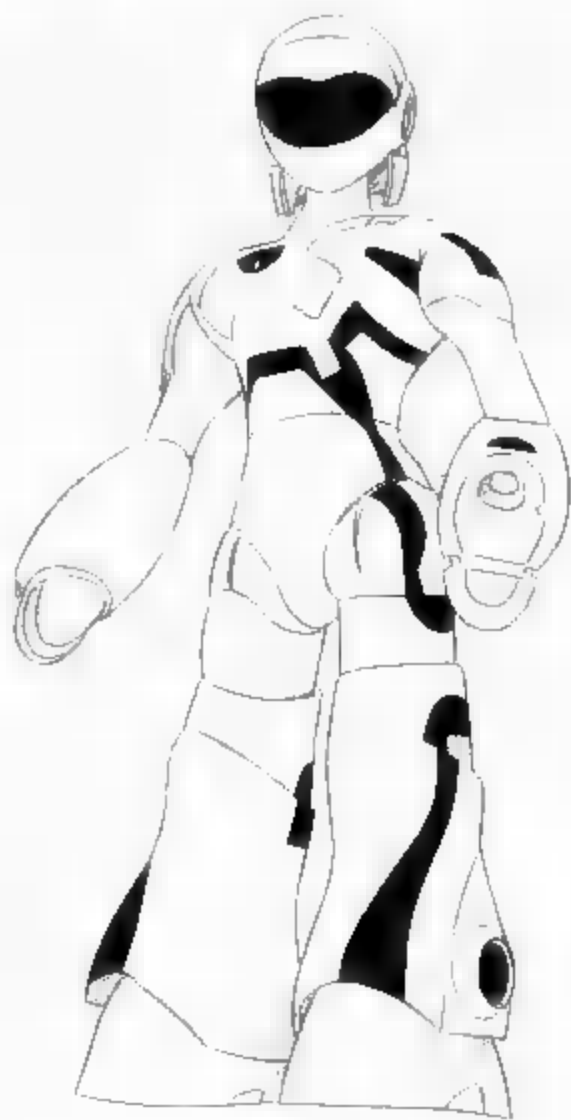
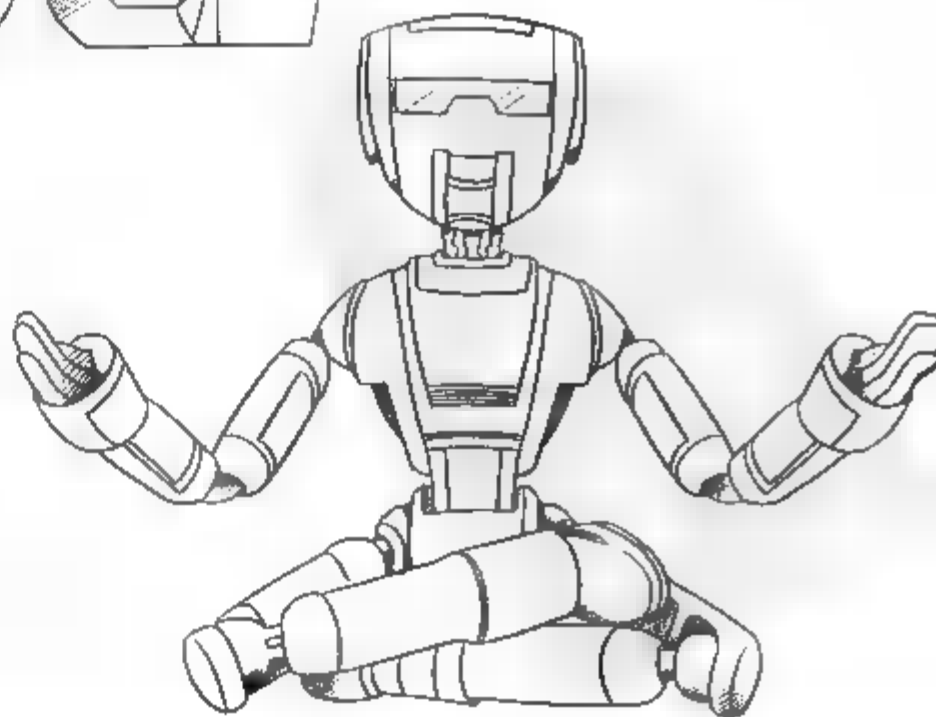
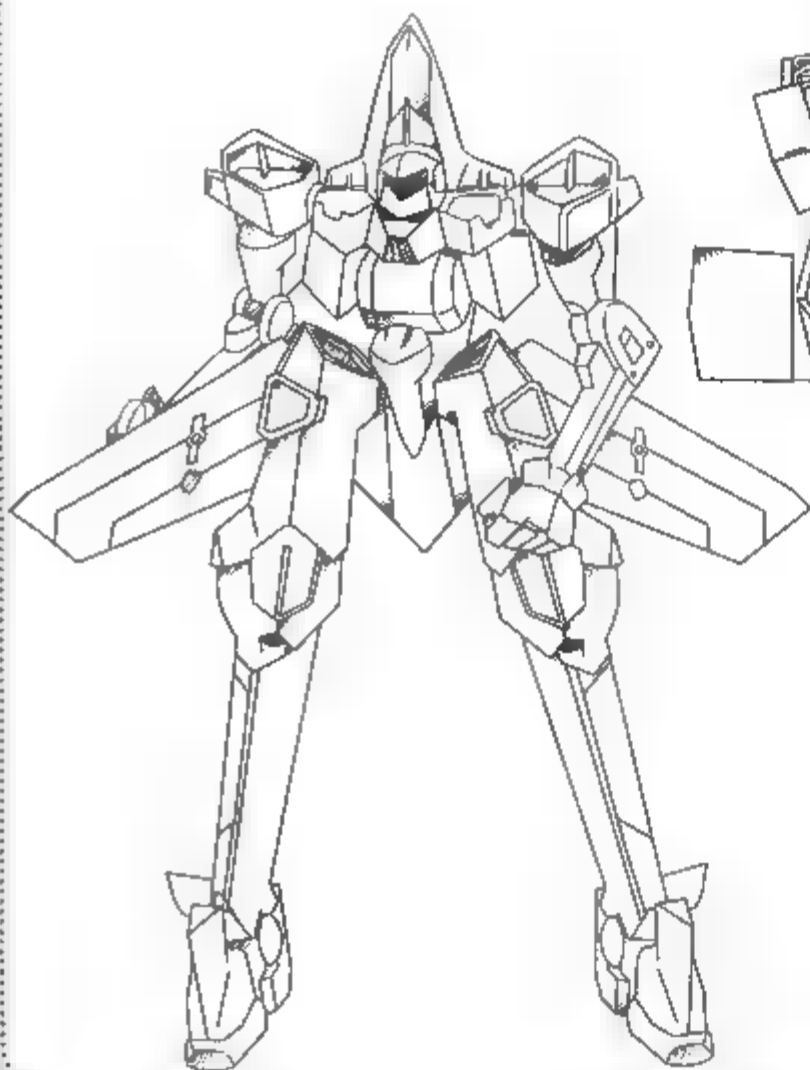
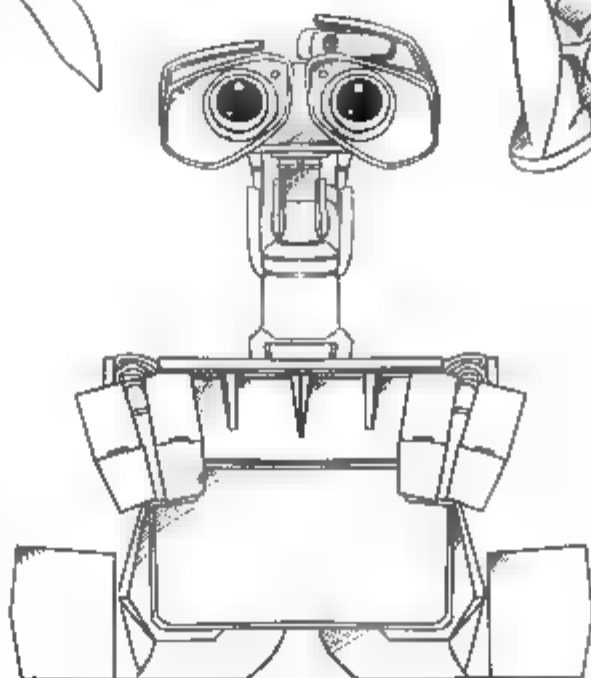
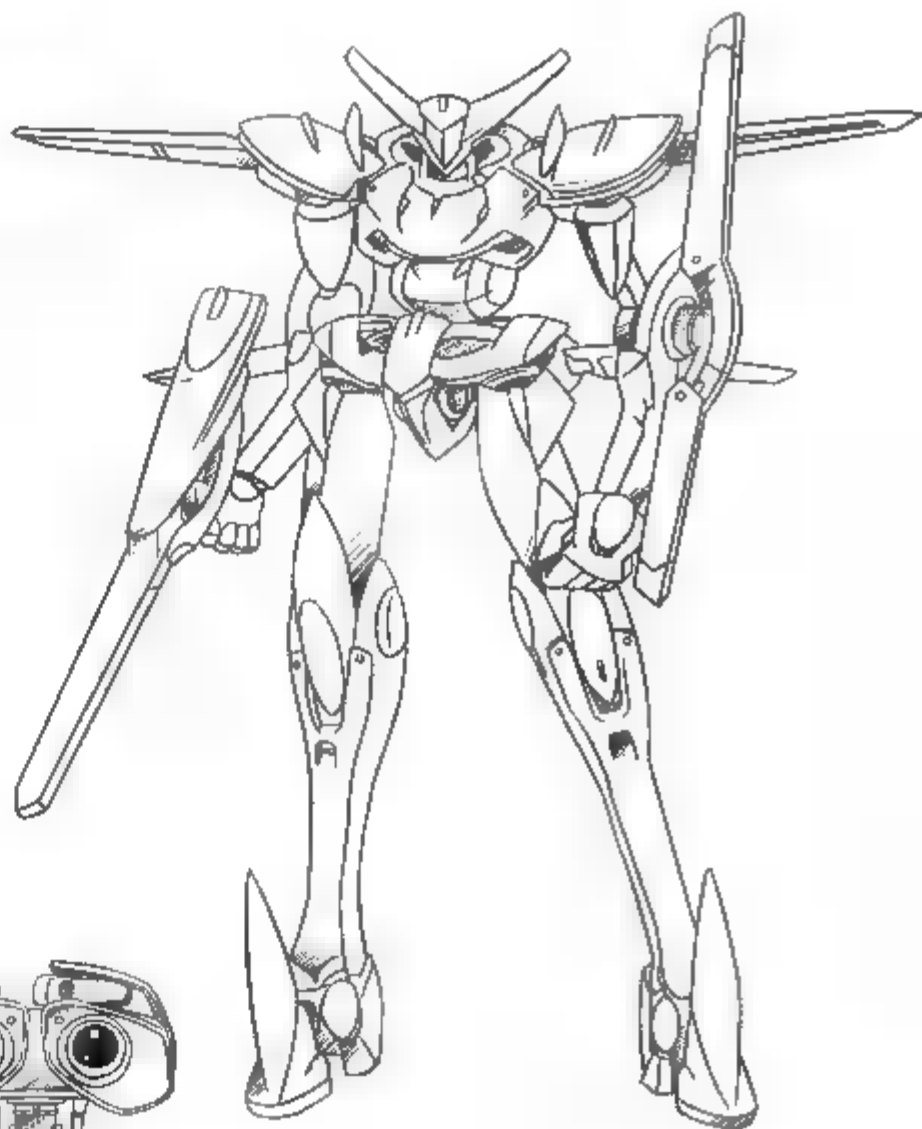
3/4侧面的机器人

背[illegible]面的机器人

为机器人画上人类的服装，使其更显人性的特征，让画面充满人性化的气息。

手掌的细节体现。掌上有电源接口。

画上翅膀，为机器人增添飞行的功能。

正[illegible]的机器人

# 2.2 半人半机械的画法

通过为人物增添机械化的元素，能够表现出机械类非人物角色，也就是下面我们将要讲述的半人半机械生物。

## 半人半机械美少女设计

为正常的人物头部加上一对机械化的耳朵。

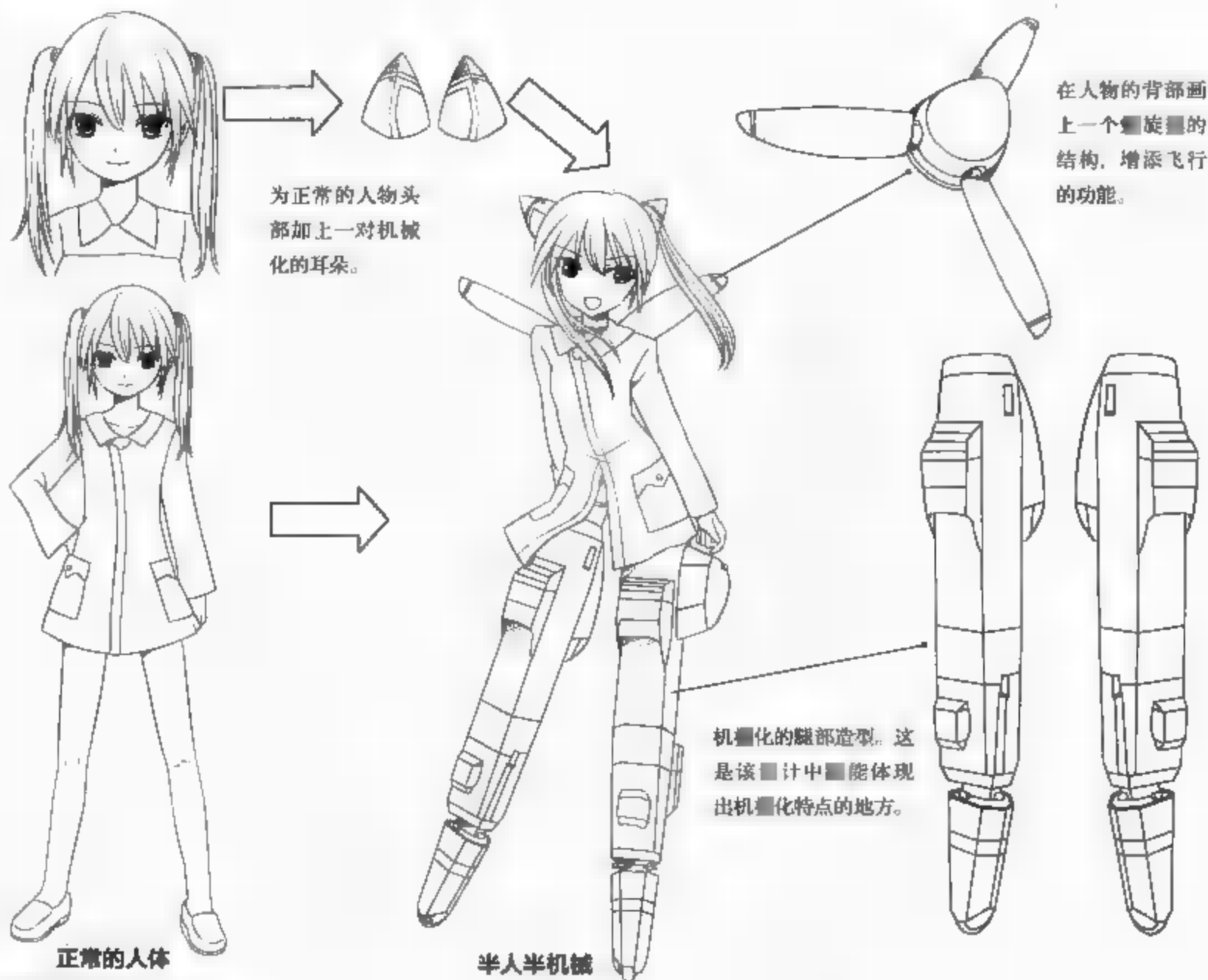
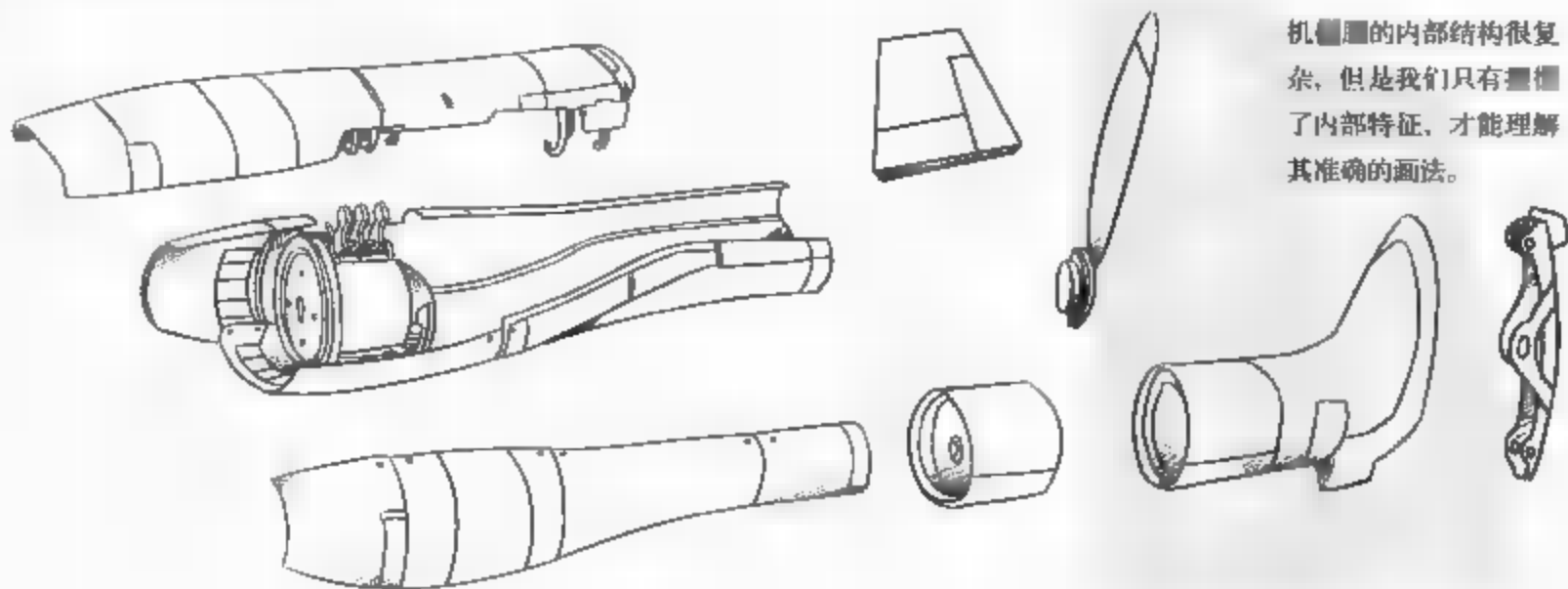
在人物的背部画上一个可旋转的结构，增添飞行的功能。

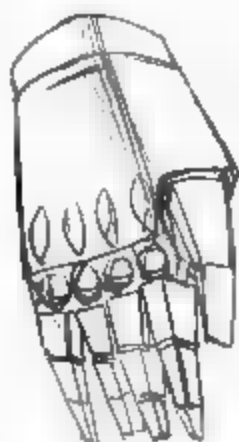
机械化的腿部造型。这是该设计中最能体现出机械化特点的地方。

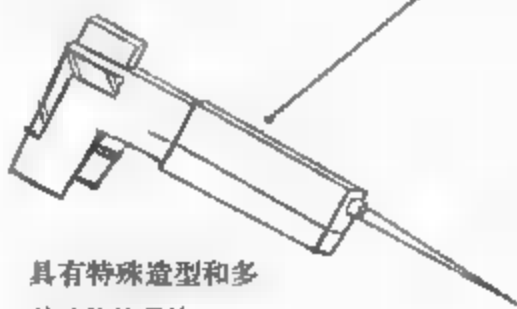
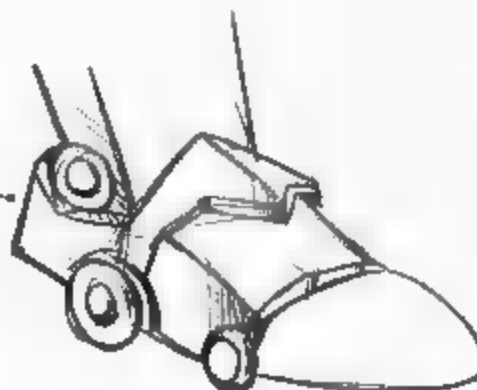
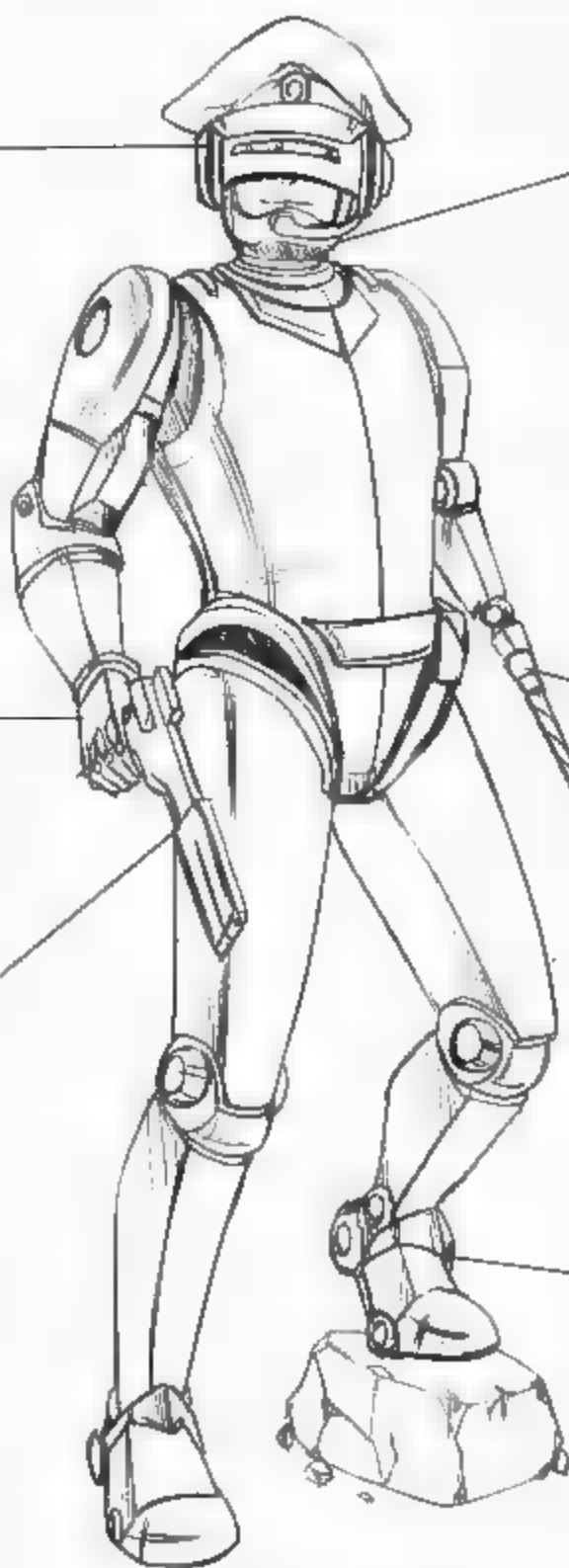
正常的人体

半人半机械

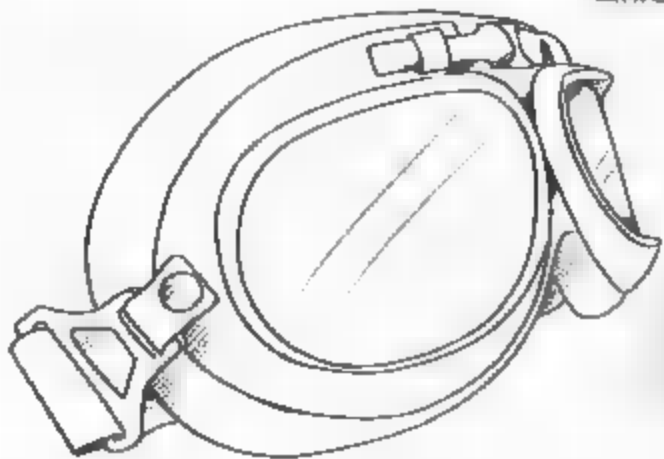
## 机械化腿部的拆分

机械腿的内部结构很复杂，但是我们只有掌握了内部特征，才能理解其准确的画法。

功能性头盔，带有耳麦和眼罩，能够保护头部。

颈部由两层管状的通道组合而成，体现出机械化的特征。

手指的关节非常多，显示出灵活性。

用尖钻头代替手的部分，增强了机械功能。

具有特殊造型和多种功能的手枪。

脚底加上轮子，减少与地面的摩擦。

半人半机械人体态图解

## 各种机械道具是不可或缺的元素

先进的随身装备体现出角色的机械感。

各种新型武器让角色显得更加富有科幻色彩。

## 各种半人半机械展示

# 3 怪物类

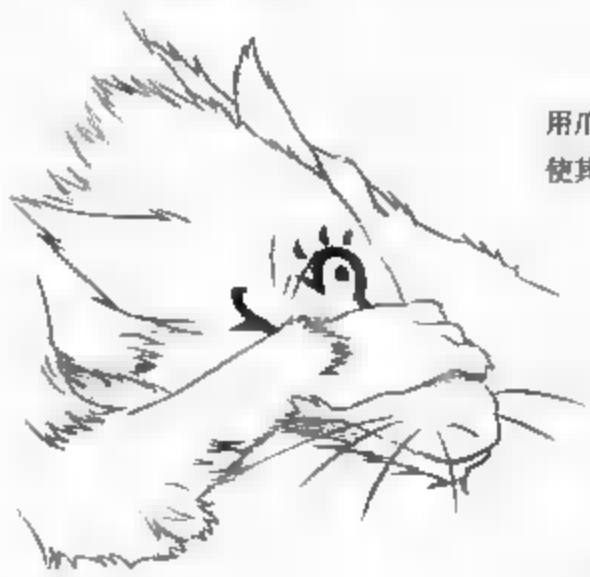
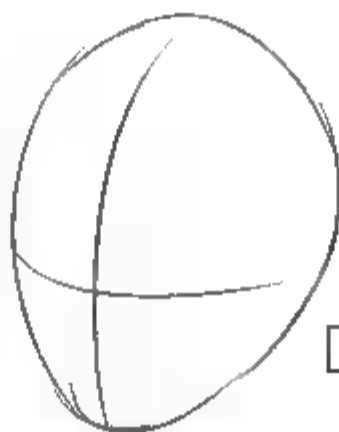
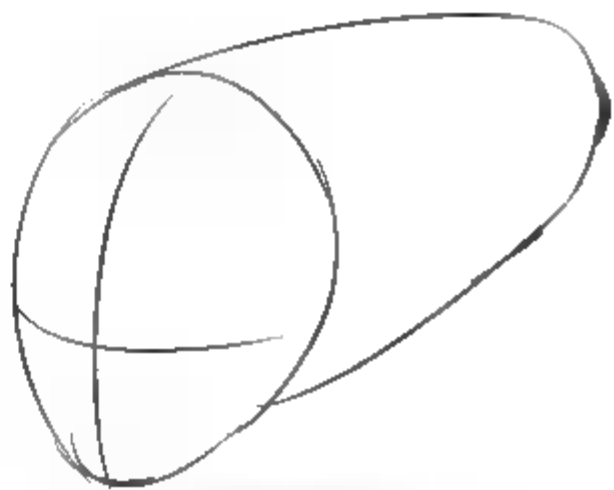
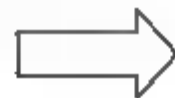
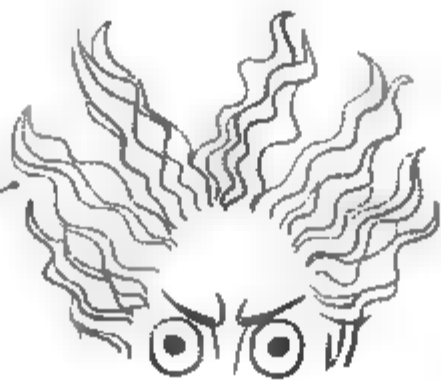
怪物是另外一种非人物角色。它们有的是依据人体来构思的，有的是依据动物来创作的。这些怪物在自然界是不可能存在的，但是却能在自然界中找到它们的原型。

## 3.1 鬼神类生物的绘制要领

绘制鬼神类生物时，我们可以依据传说，将这些鬼神形象体现在纸面上。接下来为大家介绍鬼神类生物的绘制要领。

### 神兽的造型设计

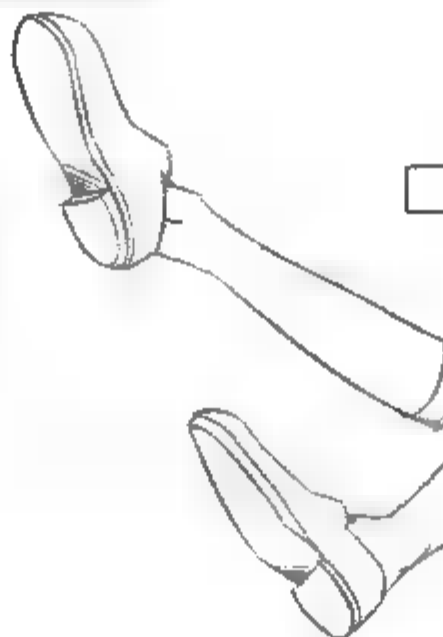
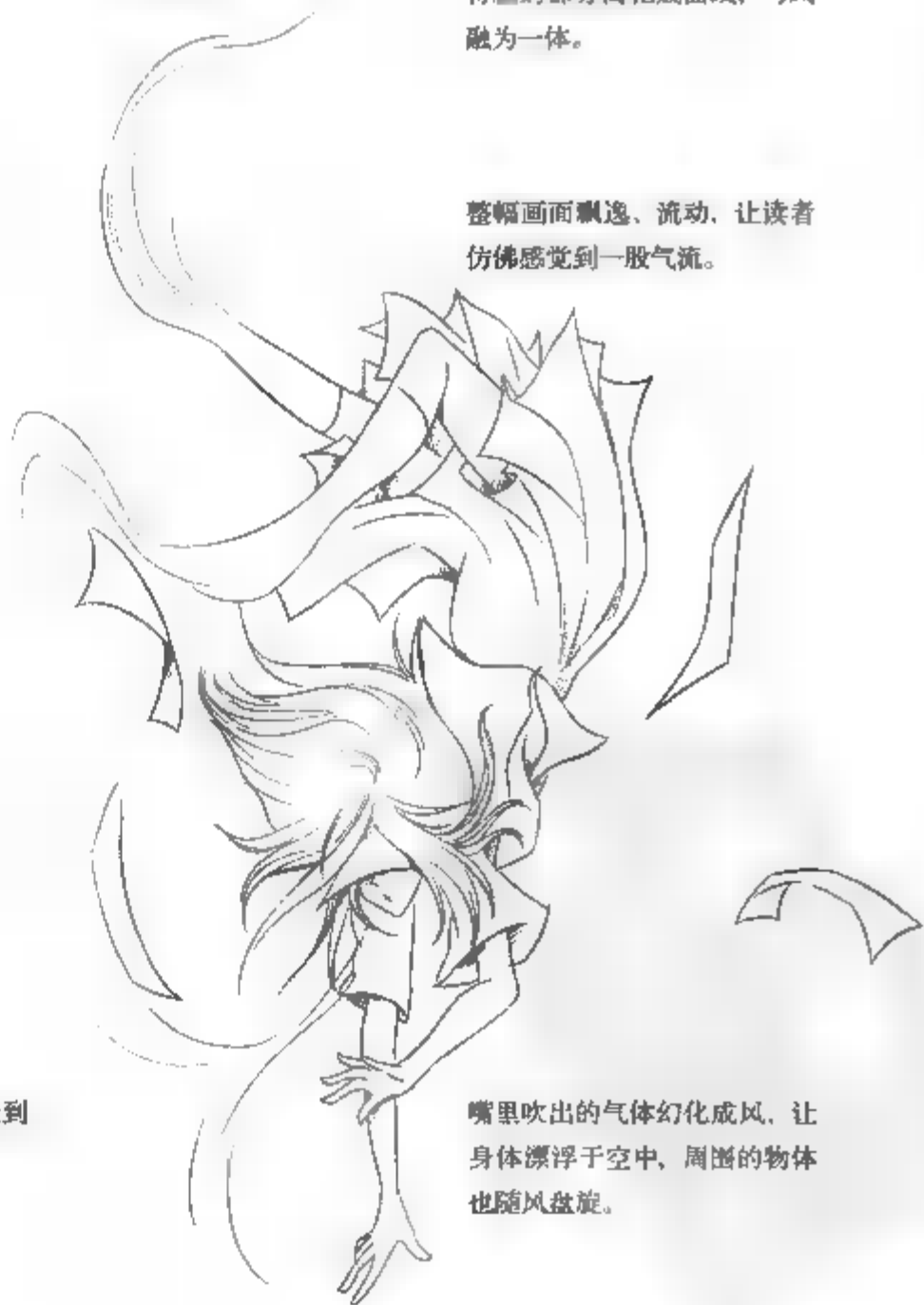
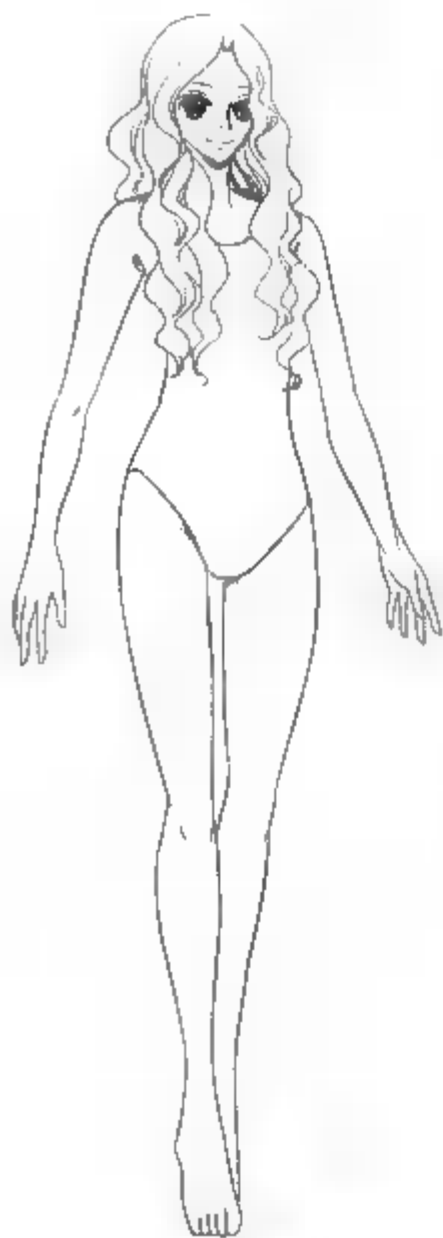
神兽的绘制

### 神兽的人性化表现

外形上的变化会让
角色异于常人。
画出头部的轮廓和
面部十字基准线。
画出头发的轮廓，头
发的造型呈圆柱状。
只要加入一点独特
的元素，就会让人
物和正常人物有明
显的不同。
正常的人物头部
变形的人物头部
正常的人物
除了头发的差异，
人物并没有其他的
变化，但是看上去
却给人不同的感觉。
正常的表情
正常情况下，人物的表
情显得温柔可爱。
变形的表情
变形后，面部五官省略，
仅用符号进行表现。
变形的人物

卷曲的头发和长长
的胡子体现出了异
于常人的姿态。
把眼珠画得一上一
下，增强人物的独
特性。
为人物设计适宜的
服饰，在服装上也
可以考虑特殊装
饰，以体现人物的
与众不同。
变形前的人物
配合多种道具，让
人物的特点淋漓尽
致地表现出来。
缠绕在身上的蛇让
角色更加妖魔化。
人物设计的完成图
各种不同的道具表现

## ● 3.2 元素怪的创造思路

在人物上增加异于常人的元素，让人物表现出独特感。本节将通过三个实例来具体讲述元素怪的创作思路。

### 雪女

风精灵

正常的人物设计

变形后的人物设计

**正常的人物设计**

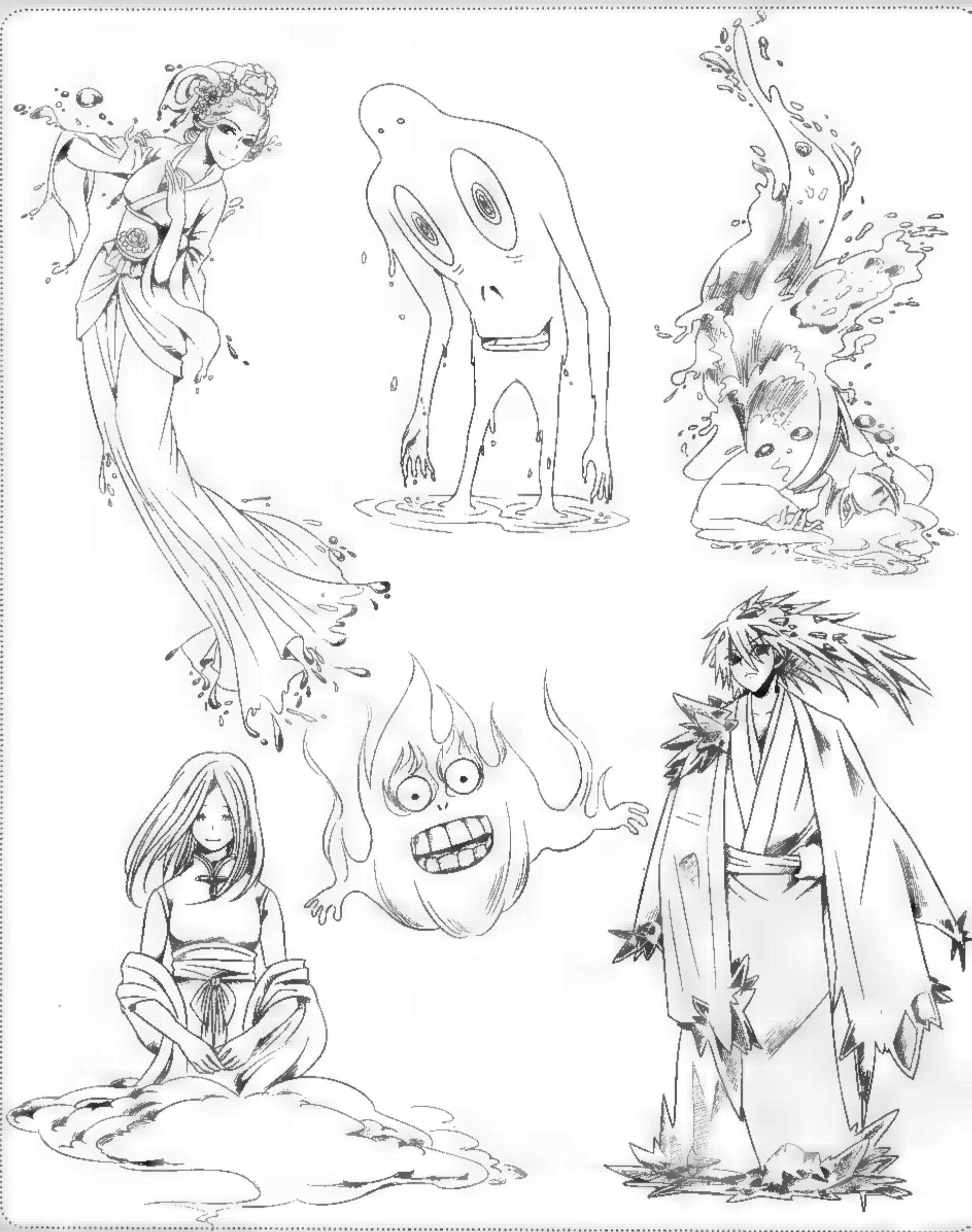
将身材修长的长发美女与花朵元素相结合。

**变形后的人物设计**

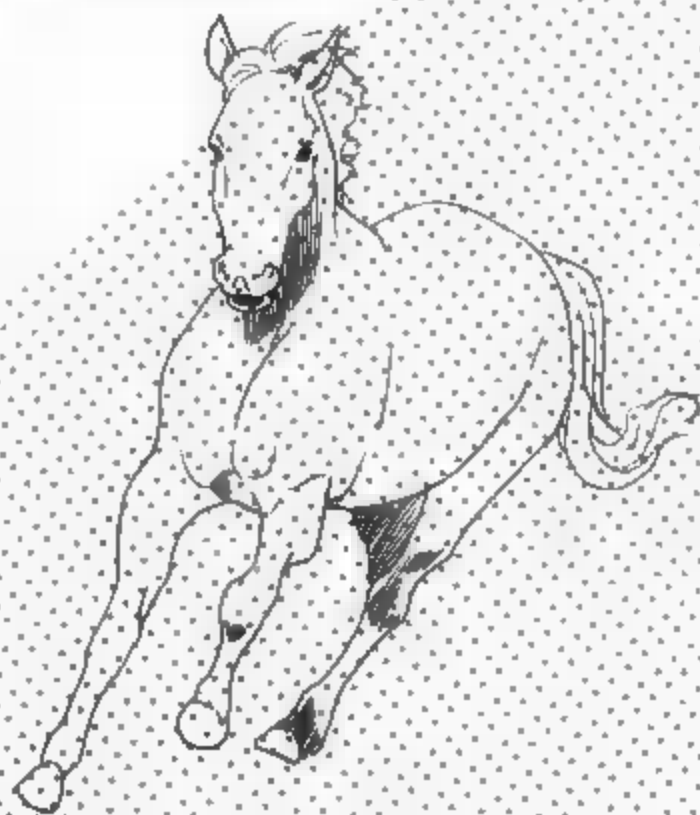
**角色设计的最终效果**

将植物的元素和人物组合起来，配上独特的体态动作，就能展现出漂亮、灵动的花仙子形象了。

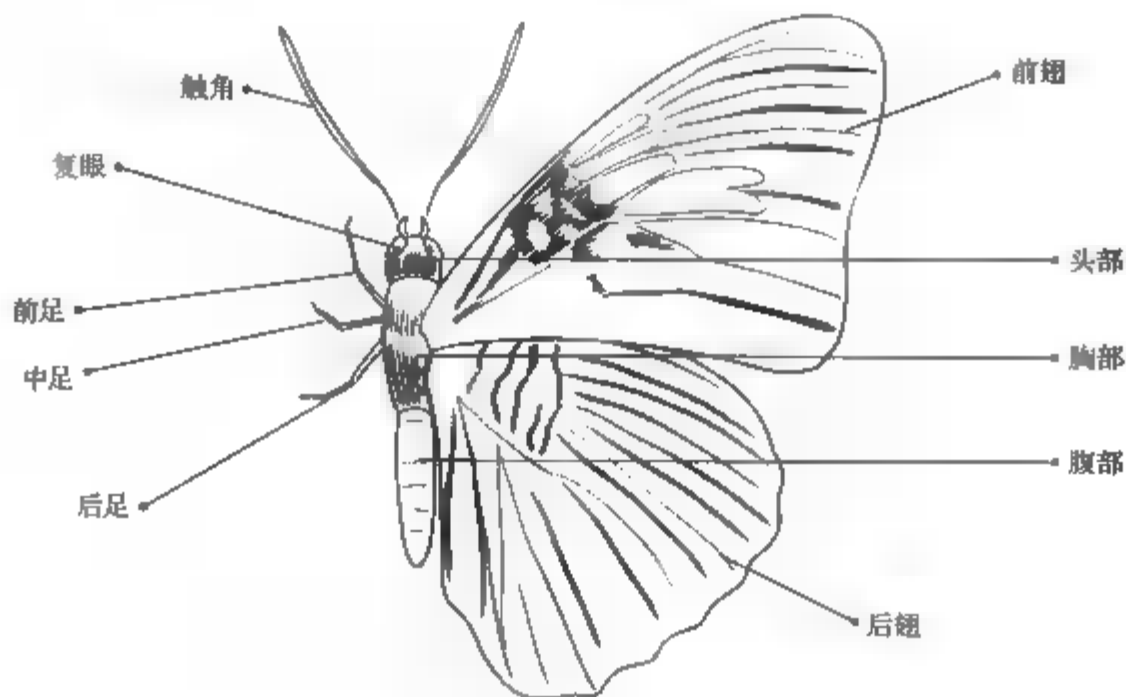
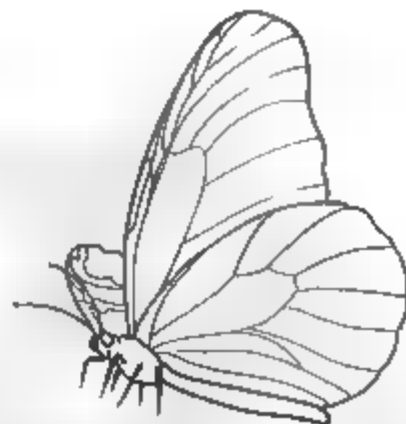
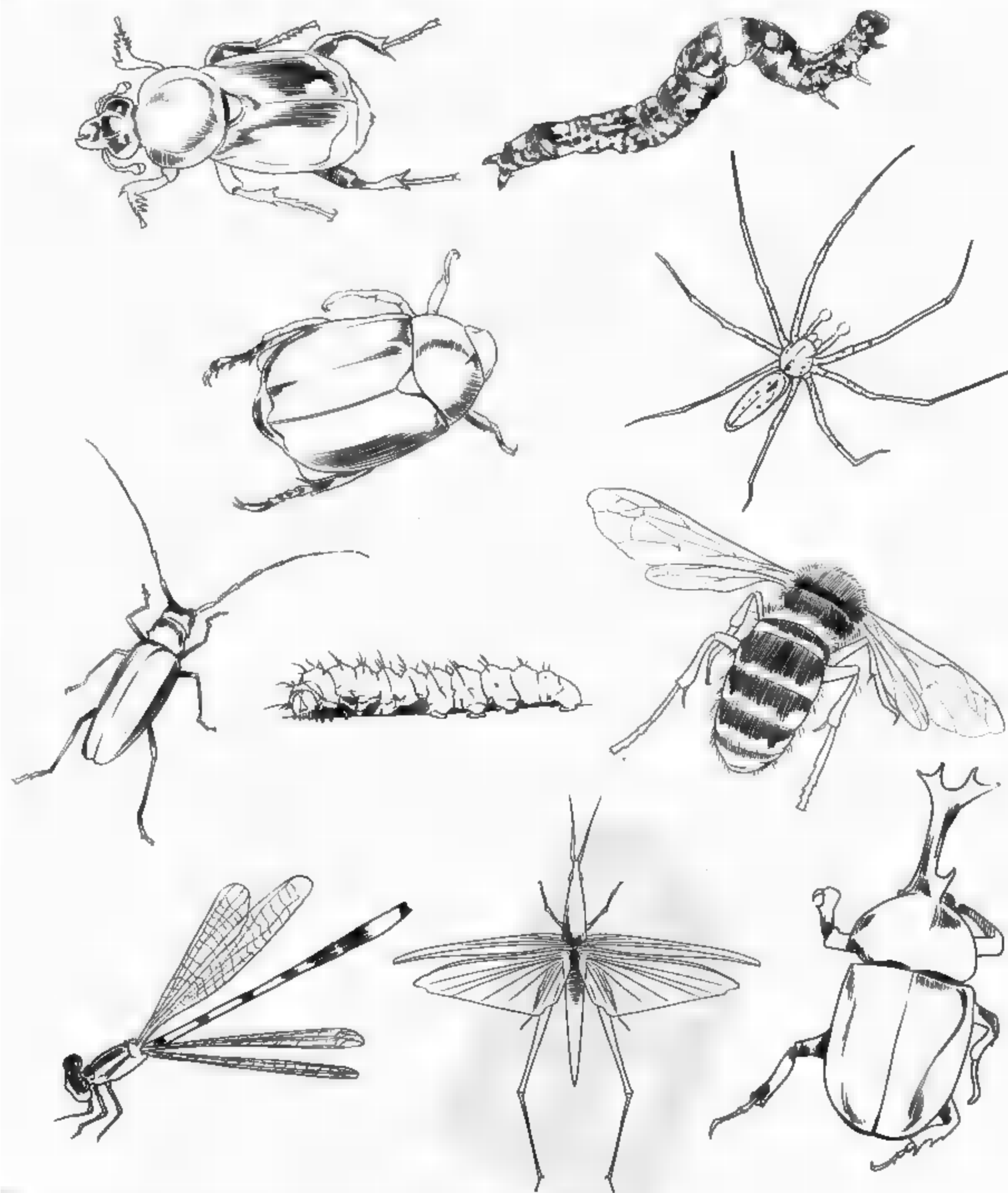
## 各种元素怪展示

6

## 漫画动物篇

# 动物的绘制

现实世界中不仅存在着人类和还生存着各种各样的动物，它们也是生物界中的重要成员，是大自然的重要组成部分。因此，掌握动物的绘制方法对于漫画创作来说也是十分必要的。虽然动物的种类繁多，外形各种各样，但同一类动物总具有一些共同的代表性特征。下面我们就一起来学习吧。

# 昆虫类动物

昆虫是世界上所有生物中种类及数量最多的一种，其基本特点是身体躯干分为头、胸、腹三段，头上有一对触角，大部分具有两对翅膀、三对足。数量及种类繁多的昆虫在生态圈中扮演着重要角色。

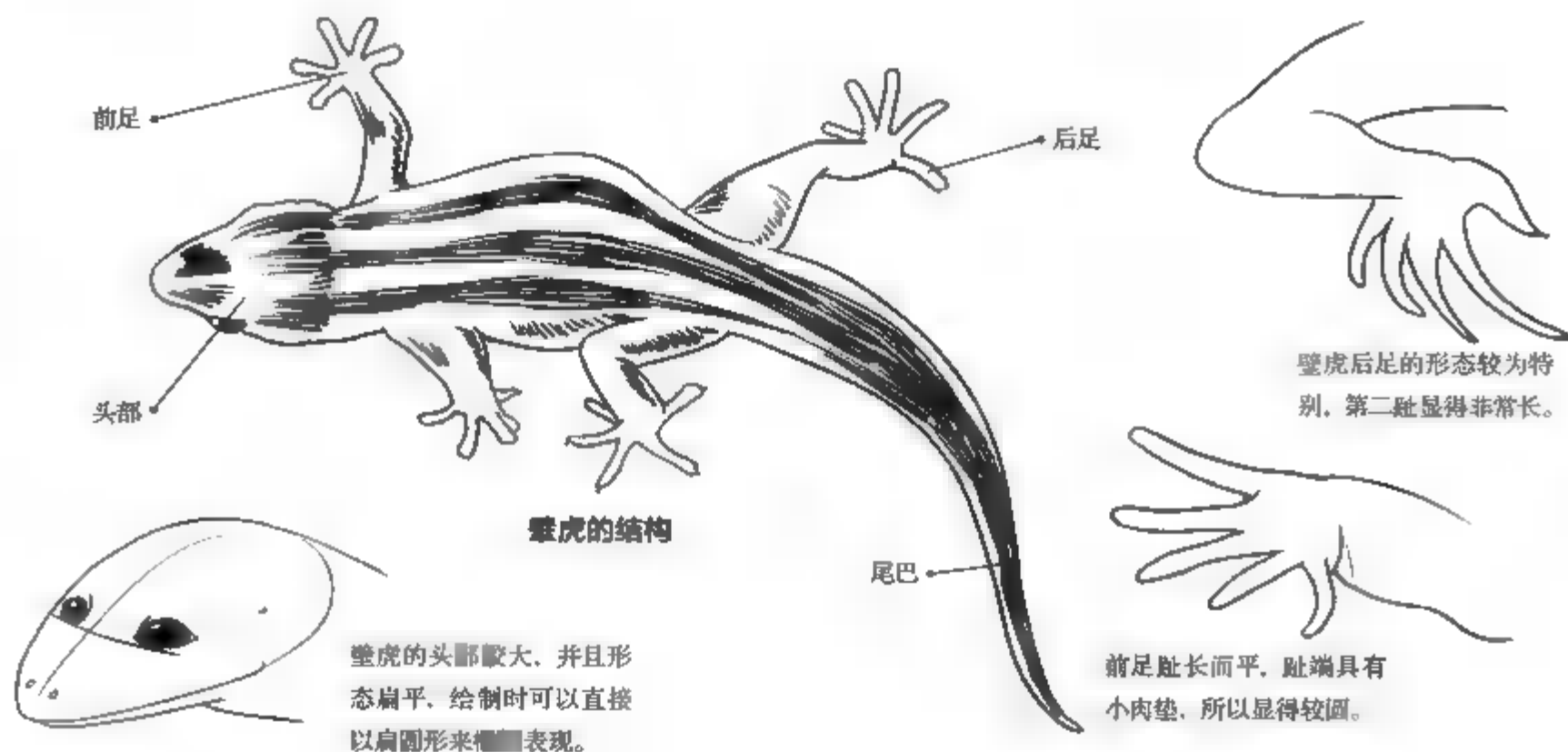
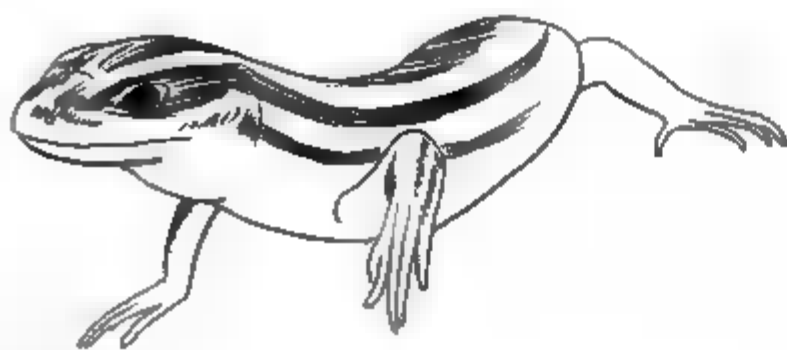
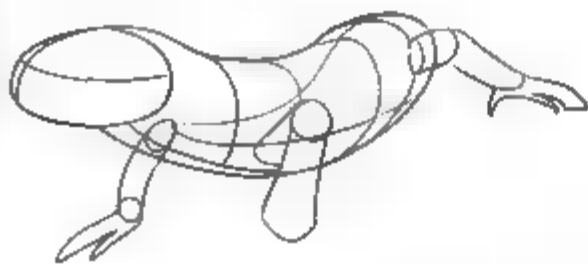
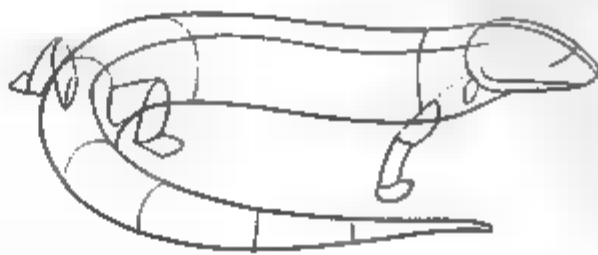
昆虫的躯干大体分为头、胸、腹三截，其中头部最小、腹部最大，而胸部则是昆虫身体中最重要的一部分，其足与翅膀大多生长在胸部上及其背后。下面我们以蝴蝶为例来看看昆虫的基本画法。

蝴蝶的躯体基本呈圆柱形，占全身的比例较小。翅膀是蝴蝶外形中最为明显的部分，所以要凸出表现。绘制蝴蝶时，我们可以把翅膀想象成两张纸来绘制。

# 各种昆虫展示

# 2 爬行类动物

爬行动物是脊椎动物的一种，其适应力很强，可以在不同的陆地环境中生存。爬行动物的种族历史悠久，种类也很多。现在我们常见的爬行动物有壁虎、蜥蜴、鳄鱼等。

爬行动物的身体呈流线形态，通常具有四足和尾巴，绘制时不要将尾巴和身体画在一条直线上，要强调出柔软的感觉。爬行动物的四足长有五趾，在爬行时能够方便地固定身体。

壁虎后足的形态较为特别，第二趾显得非常长。

壁虎的头部较大，并且形态扁平，绘制时可以直接以扁圆形来概括表现。

前足趾长而平，趾端具有小肉垫，所以显得较圆。

壁虎的身体形态在不同的角度下也会表现出不同的特征，但不论在哪一种角度下，都要注意强调出壁虎身体与四足柔软的感觉。

从正面看不见尾巴的形态，壁虎的身体基本呈圆柱形，并且身体轮廓弧度很大。

由于身体十分柔软，所以尾巴与身体的转折度很大，并且轮廓呈现出相当圆滑的感觉。

# 各种爬行动物展示

# 3 飞禽类动物

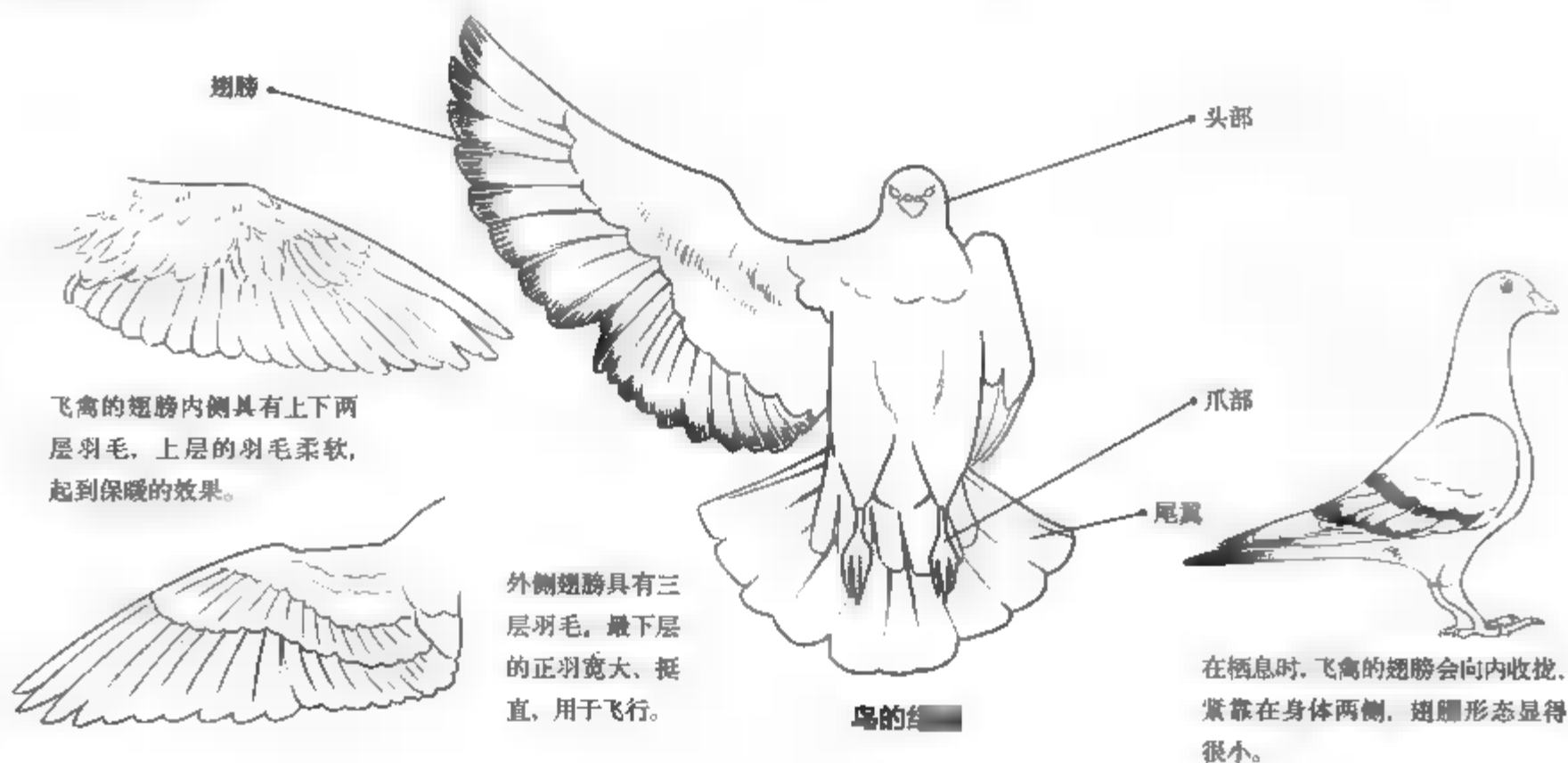
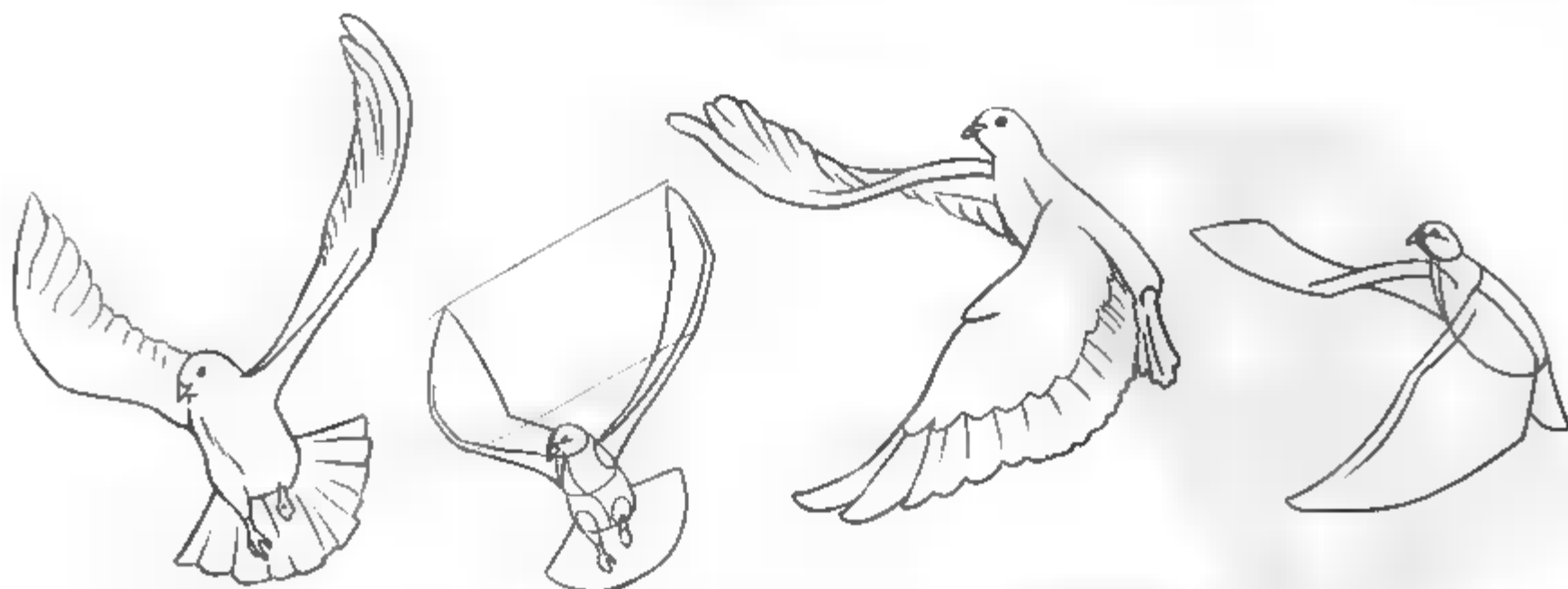
飞禽是所有善于飞翔的鸟类的总称，其身体表面被羽毛覆盖，常栖息于树上，长有一对翅膀和一对爪子。并且飞禽的体内有气囊，身体呈流线型，躯干轮廓显现出较圆的弧度。

鸟类依靠翅膀飞翔，所以翅膀是飞禽类动物身体的重要部分，也是飞禽类动物最为显著的特征。绘制时要注意翅膀内外侧形态的区别。

飞禽的翅膀内侧具有上下两层羽毛，上层的羽毛柔软，起到保暖的效果。

外侧翅膀具有三层羽毛，最下层的正羽宽大、挺直，用于飞行。

鸟的结构

在栖息时，飞禽的翅膀会向内收拢、紧靠在身体两侧，翅膀形态显得很小。

在飞行时鸟类的翅膀向外张开，会做出不同的动作，并且在不同的角度下会表现出不同的形态特征，下面我们一起来看看。

从正面看鸟类飞行时，双翼向两侧张开，羽毛向上，翅膀呈现出倒八字的形态。

从侧面看鸟类扑动翅膀时，羽毛主要表现出向下的感觉，并且近处一侧的翅膀会显得较大。

# 4 哺乳类动物

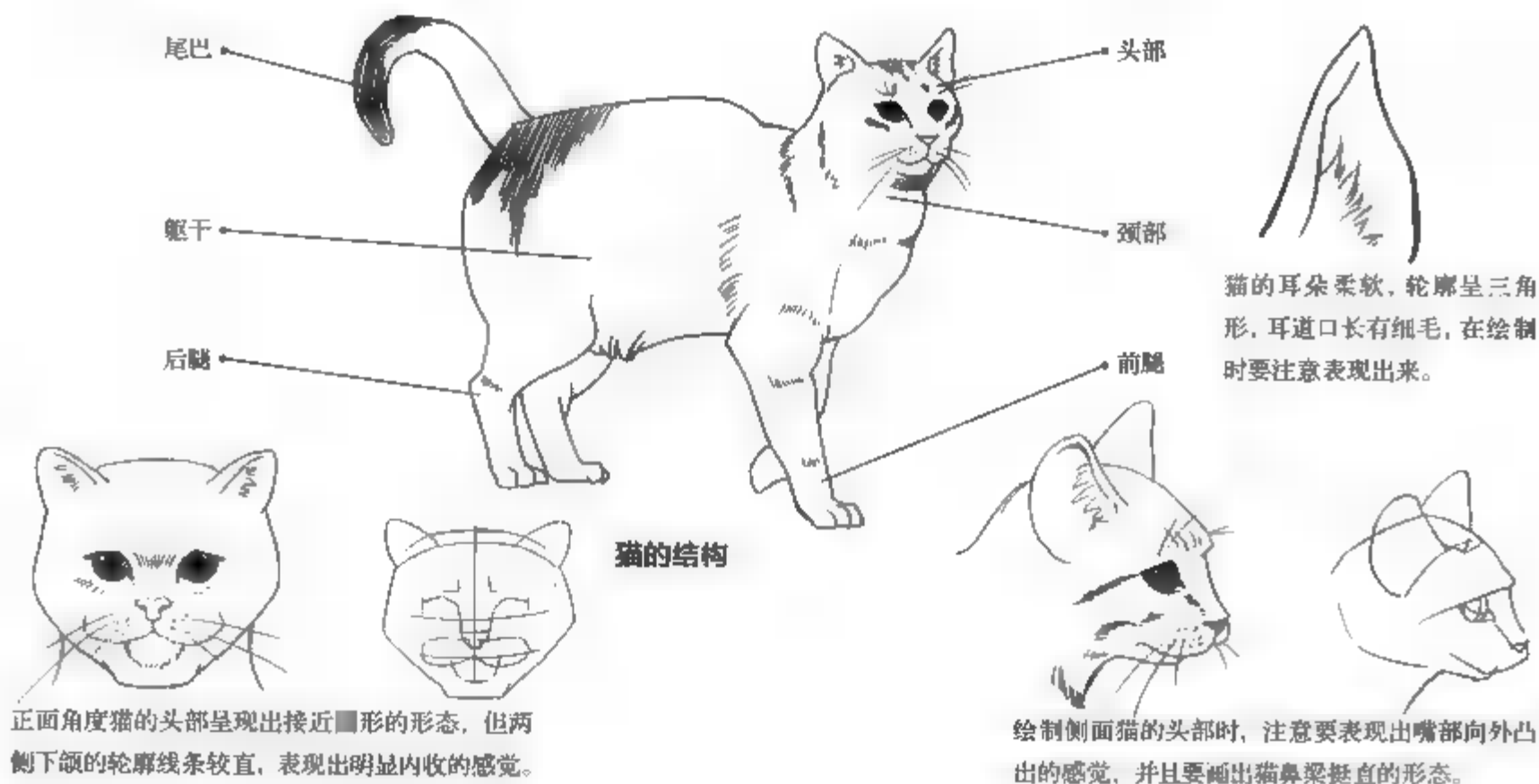
哺乳动物处于动物发展史的最高阶段，一般也是与人类关系最为密切的一种动物。在生活中，我们常见到的猫、狗、兔、牛、马等都是哺乳动物，哺乳动物的画法在漫画绘制中占有重要地位。

通常来说，哺乳动物的体表面有毛发，身体一般分头、颈、躯干、四肢和尾巴五部分。与其他动物相比，哺乳动物的骨骼系统非常发达，从外形上能看出较明显的骨骼形态。下面我们以猫为例来学习哺乳动物的基本画法。

猫的耳朵柔软，轮廓呈三角形，耳道口长有细毛，在绘制时要注意表现出来。

猫的结构

正面角度猫的头部呈现出接近圆形的形态，但两侧下颌的轮廓线条较直，表现出明显内收的感觉。

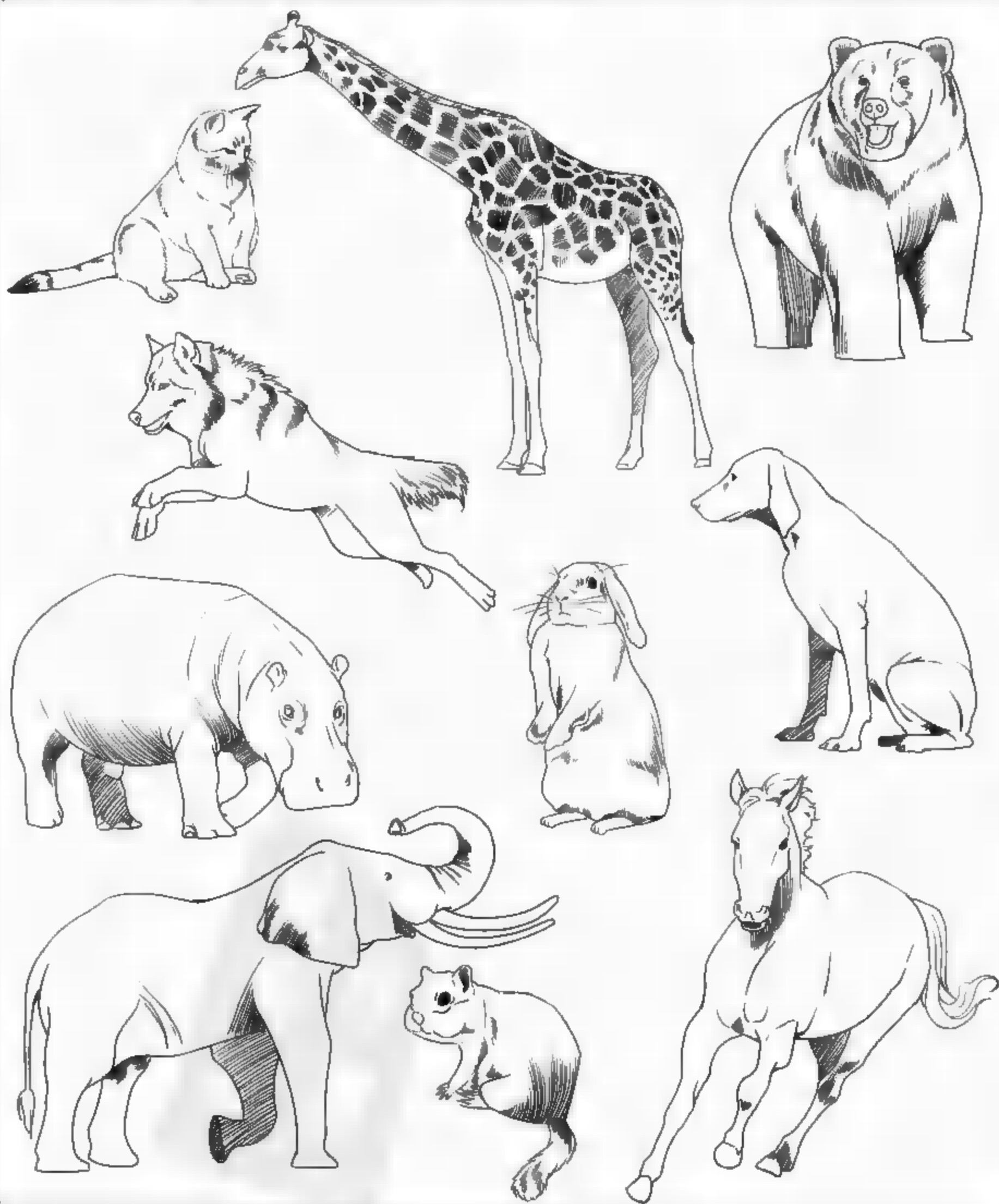
绘制侧面猫的头部时，注意要表现出嘴部向外凸出的感觉，并且要画出猫鼻梁挺直的形态。

由于骨骼系统发达，哺乳动物能做出各种不同的动作，其身体也会因为动作的不同而呈现出不一样的结构特征。下面我们来看看猫的各种动态的画法。

通常在睡眠时猫会蜷成一团，身体基本上呈圆形。

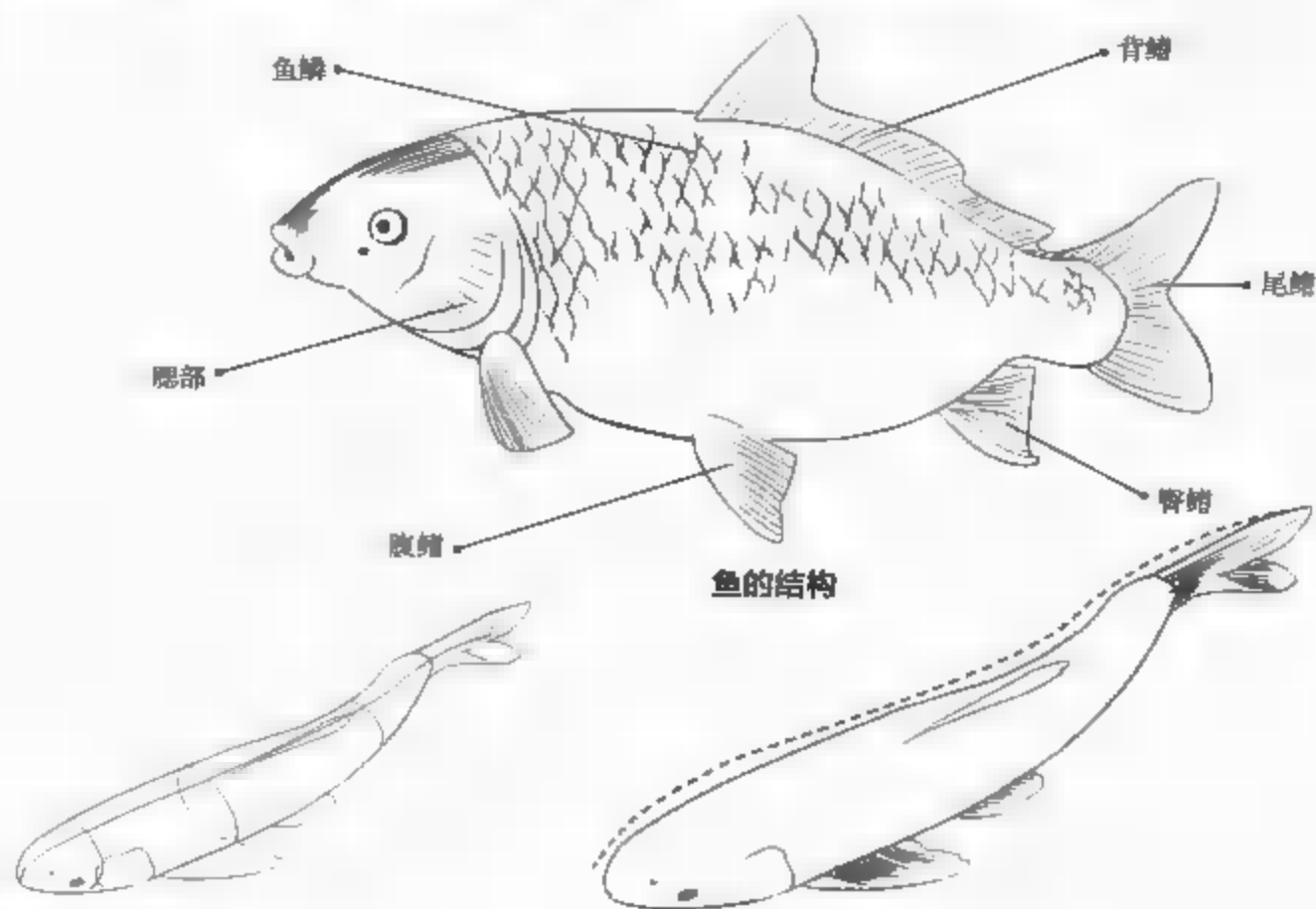
蹲坐时，猫的前腿伸直、后腿曲起，下半身会显得较大，全身表现出正梯形的感觉。

向前行走时，猫的尾巴会抬起保持平衡，背部轮廓较为平直。

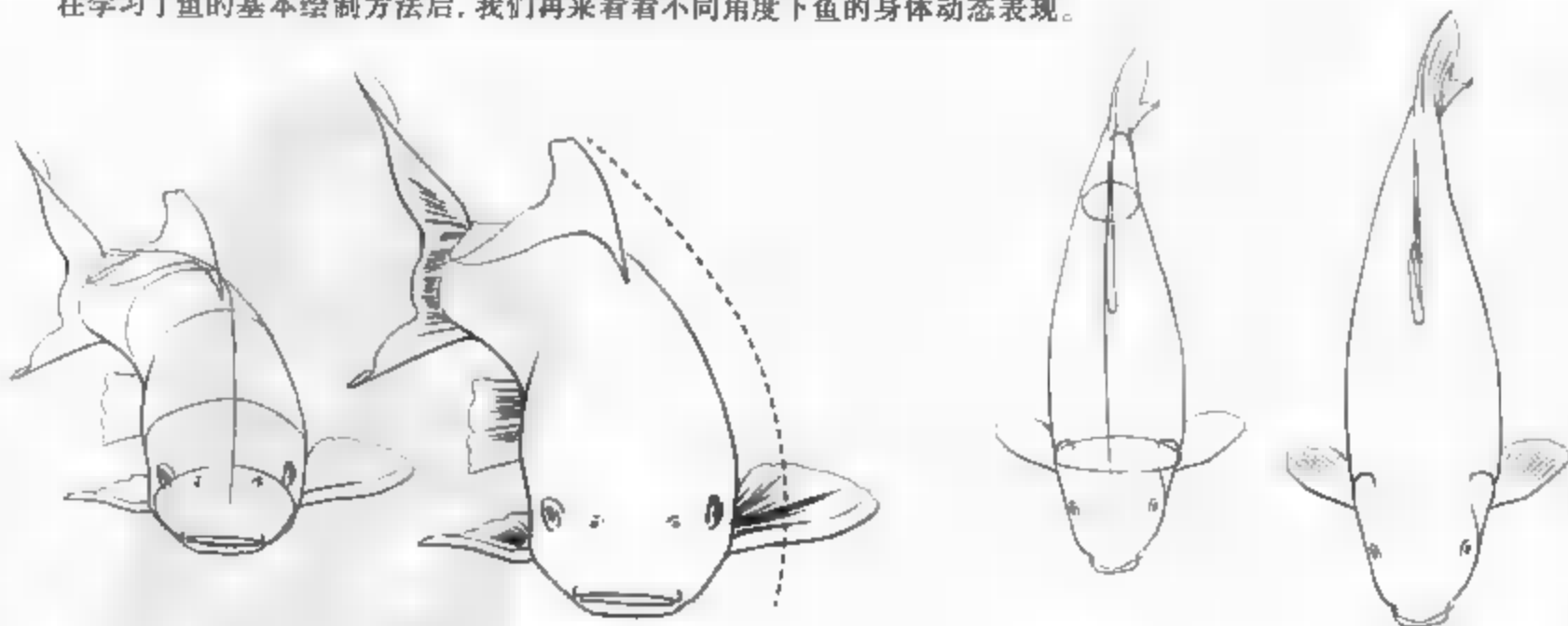
## 各种哺乳动物展示

# 5 水生类动物

最常见的水生动物就是鱼类，除了鱼之外，较常见的水生动物还有虾、蟹、章鱼、海马等。

因为水生动物的种类很多，没有统一的形态，所以我们以最常见的鱼为例，来介绍水生动物的基本画法。鱼的身体呈流线型，体表覆有鳞片。鱼没有四肢，但是生有鱼鳍，能够控制身体灵活游动。

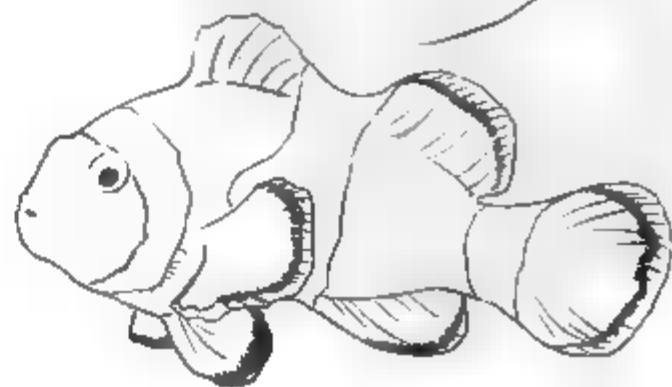
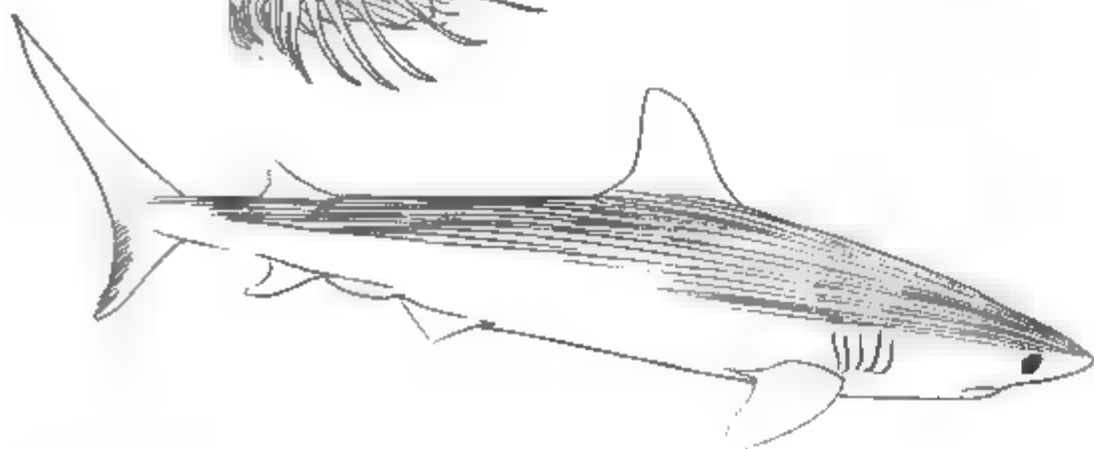
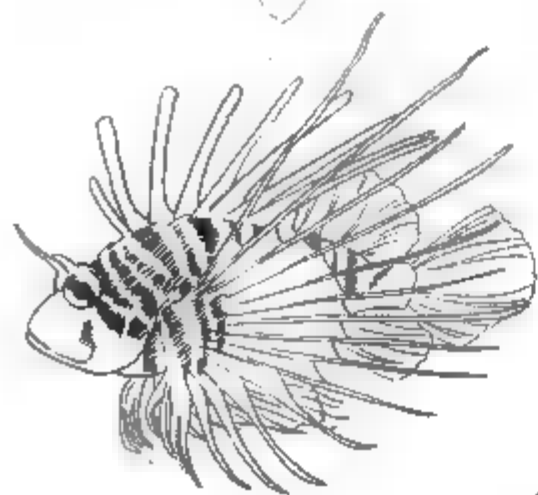
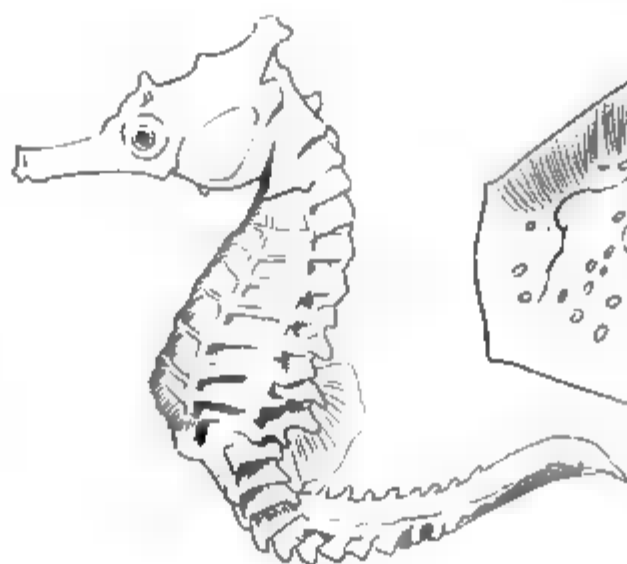
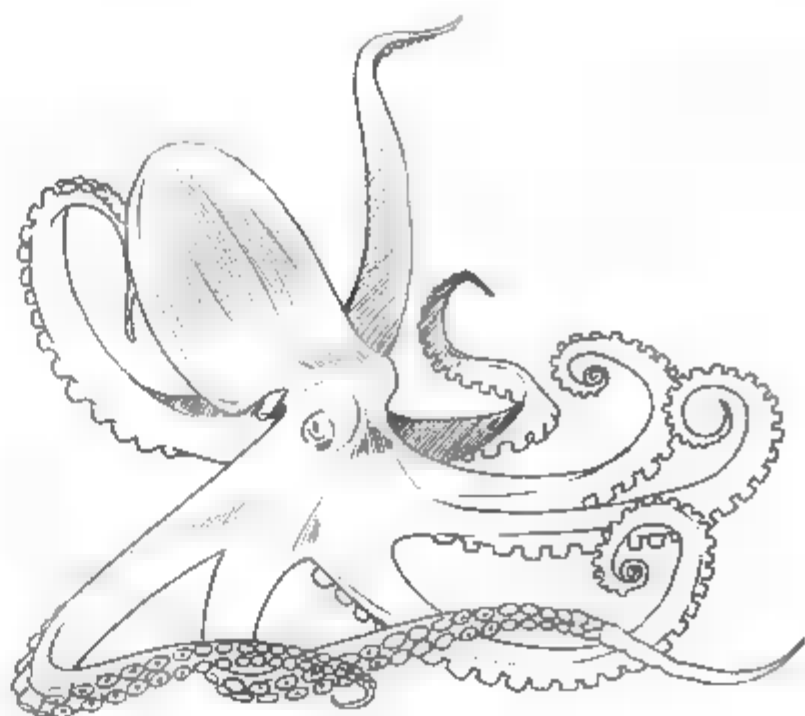
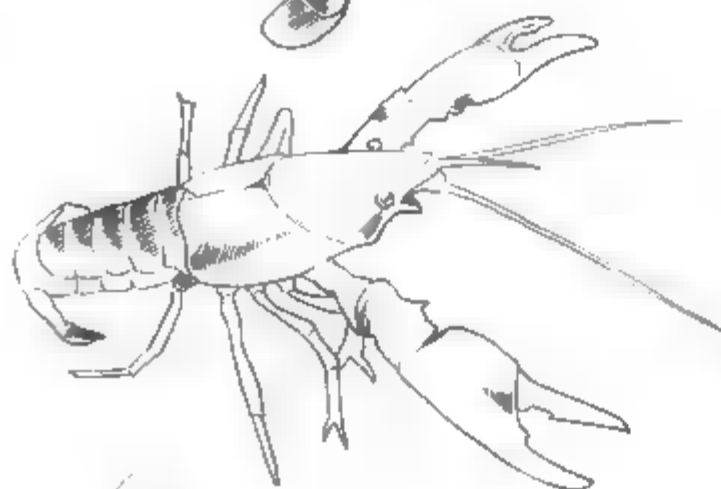
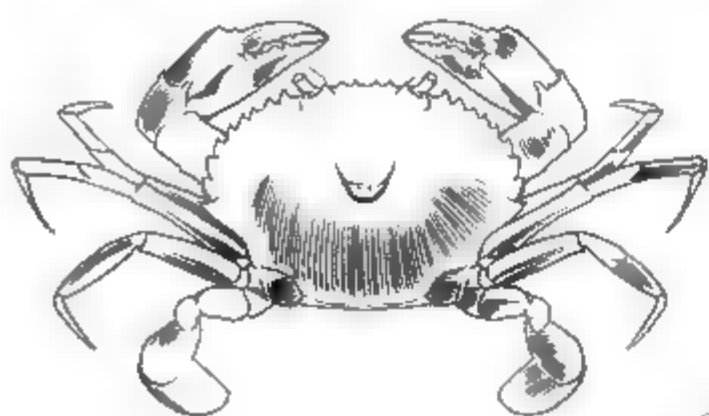
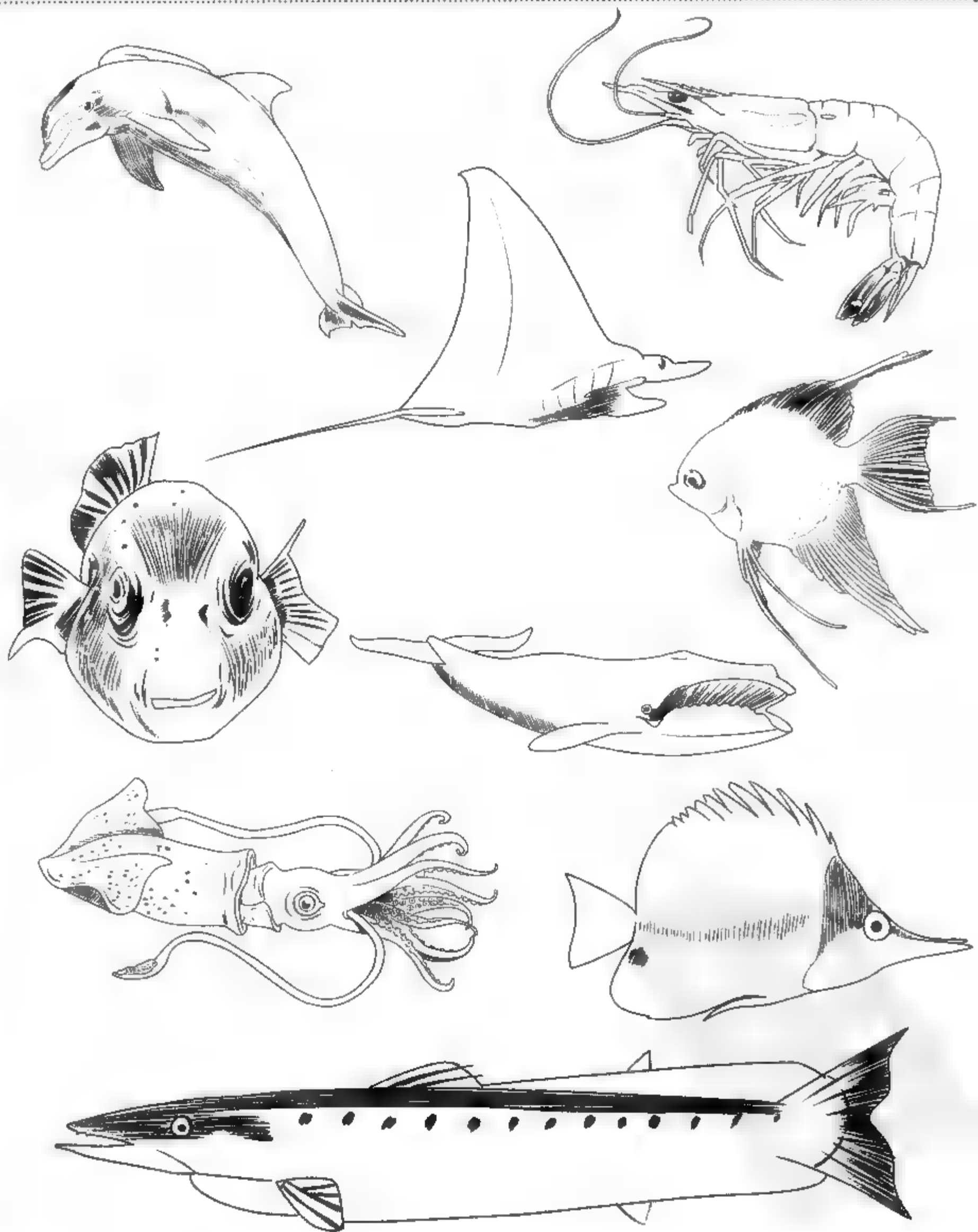
鱼的结构

绘制鱼时要注意鱼鳞集中生长在脊背处，越靠近腹部则鱼鳞越少。而鱼鳍生长在身体的正中线上，背鳍呈竖直向上的形态，鱼鳍是用来控制身体摆动的，要以轻柔的线条画出灵动、飘逸的感觉。

鱼在水中游动时，身体会表现出灵活轻柔的动态，我们在绘制时可以先确定一条动态曲线。

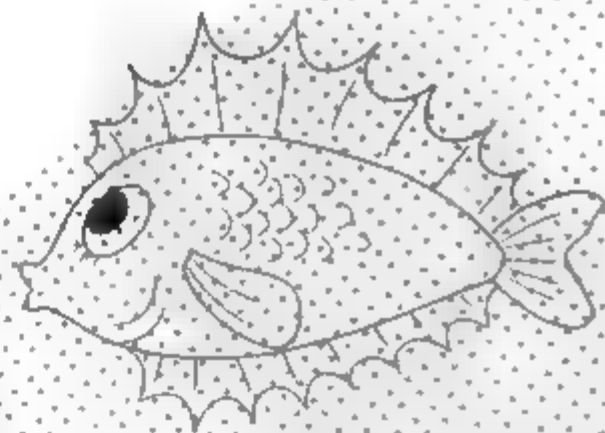
在学习了鱼的基本绘制方法后，我们再来看看不同角度下鱼的身体动态表现。

正面角度的鱼头显得非常圆大，绘制时要注意鱼背鳍和尾巴的动向要保持一致。

从上方观察时，鱼的身体基本呈尾细、腹粗、头圆的水滴形，并且鱼身明显呈左右对称的形态。

## 各种水生动物展示

7

漫画动物篇

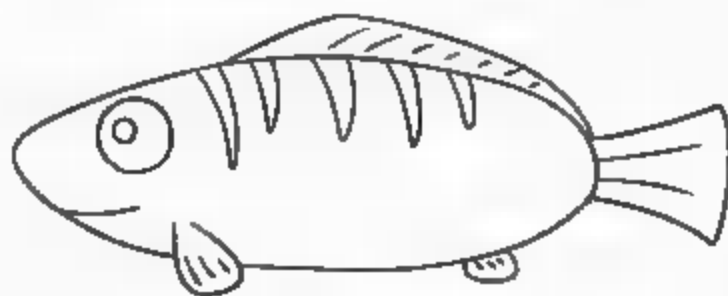
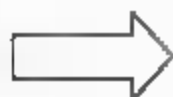
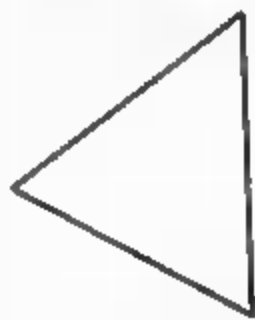
# 动物Q版化

为了凸显动物角色的可爱与生动，漫画中常对动物形态加以简化和夸张，塑造成可爱的Q版造型。Q版动物的绘制需要一定的技巧，本章将从动物外形的Q版化入手，分别为大家介绍水生动物、陆地动物与飞行动物的Q版绘制方法，并在此基础上讲解Q版动物的表情画法。

# Q版水生动物

与写实动物相比，Q版动物的形体显得十分简化，其外形特征也表现得更加突出和夸大。在绘制Q版动物时，我们常以简单的几何图形来概括，下面一起来学习吧。

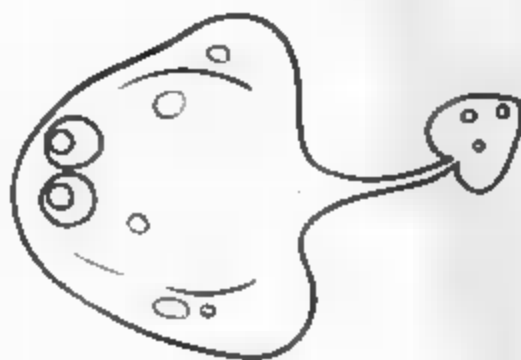
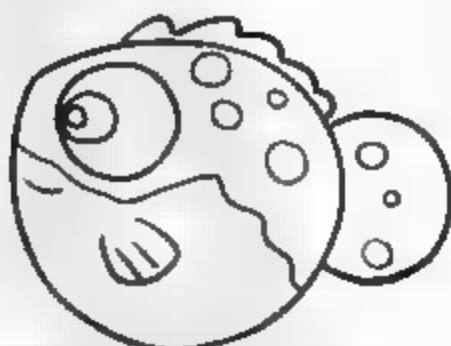
水生动物以鱼为代表。一般情况下，常见的鱼类身体基本呈扁圆形，而尾鳍形态突出，我们在绘制Q版鱼类时，可以用简单的椭圆形和梯形来分别表现其身体与尾鳍的基础形态。

Q版鱼类的几何形体结构

Q版鱼类

不同鱼类的形态特征也不一样，在绘制一些不常见的鱼类时，椭圆形与梯形就不再适用了。这时我们要根据鱼类的外形特征来变换几何形状。

三角形的组合

圆形的组合

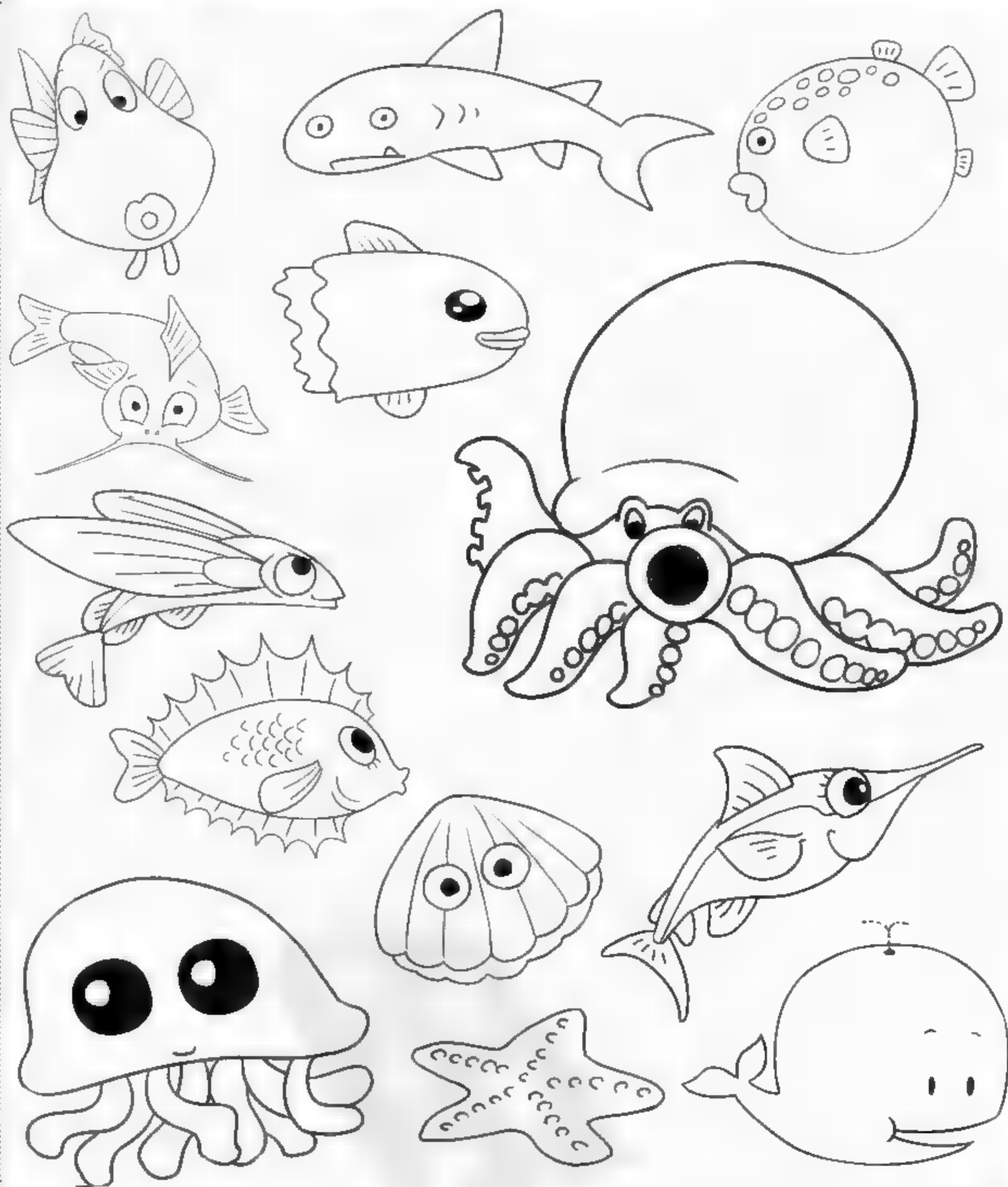
半圆形的组合

蝙蝠鱼的身体外形可以简化成两个大小差异极大的三角形组合。

河豚的身体外形可以简化成两个大小差异很大的圆形的组合。

鲨鱼的身体外形可以简化成一个极大的半圆形和两个相同大小的小半圆形的组合。

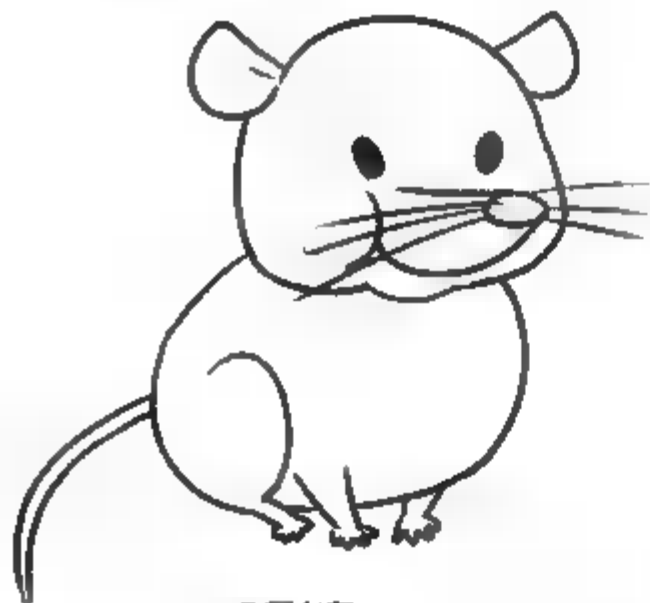
Q版蝙蝠鱼

Q版河豚

Q版鲨鱼

## 各种Q版水生动物展示

# 2 Q版陆地动物

陆地动物的骨骼系统发达、身体结构分明，不会像水生动物那样呈现出“一体化”的特点，所以我们在绘制Q版陆地动物时，要注意将头部与身体区分开来。

Q版陆地动物身体的几何基本形态通常由两个圆形或两个矩形组合而成。在描绘小型动物或突出可爱感时，我们通常会采用圆形的组合来表现。

圆形组合的几何形体结构

Q版老鼠

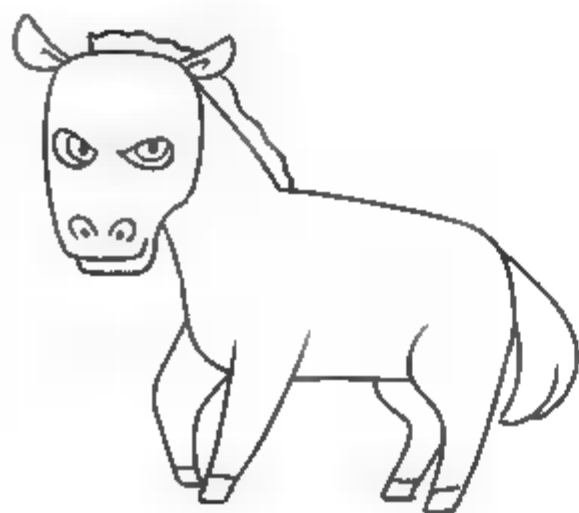
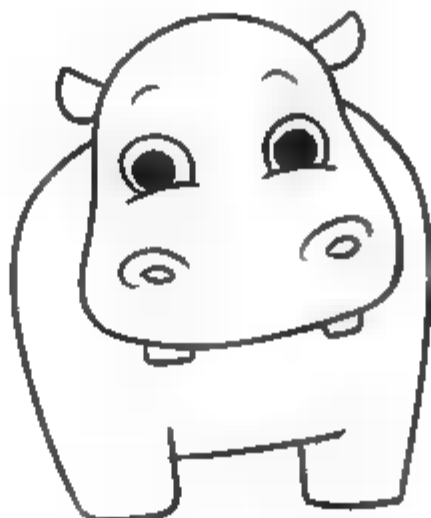
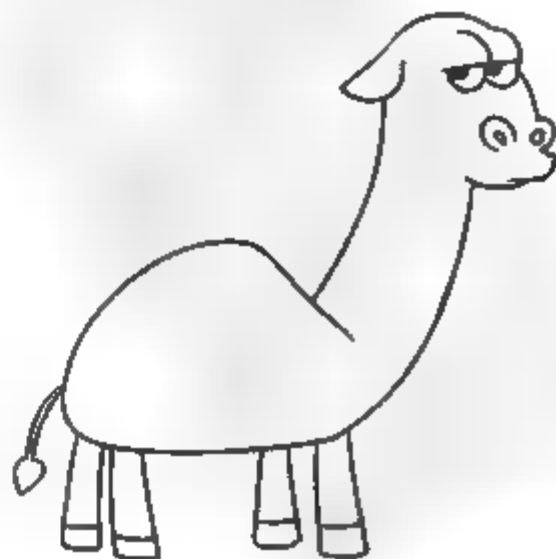
虽然动物的身体也是用圆形来概括，但是绘制时要将身体画得稍微椭圆一点。

“上小下大”的Q版猫

动物的身体大于头部，所以一般Q版动物会呈现出“上小下大”的形态特征。而在强调动物可爱时，也常将动物头部画得较大，表现出“上大下小”的感觉。

“上大下小”的Q版兔子

马、牛等体型较大的动物骨骼形态较为突出，通常会给人一种轮廓分明、非常健壮的感觉。在绘制这一类的动物时，我们常采用矩形的组合来概括其基础造型。但细化动物的身体形态时注意要画得稍微圆润一点，不要显得棱角分明。

矩形组合的几何形体结构

Q版马

Q版河马

Q版骆驼

# 各种Q版陆地动物展示

# 3 Q版飞行动物

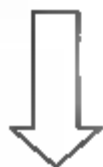
在学习了Q版陆地动物的画法之后，我们再来学习Q版飞行动物的绘制方法。在所有飞行动物之中，鸟类最具有代表性，所以我们以鸟类为例来进行讲解。

鸟类是最常见的飞行动物，其身体结构与陆地动物的差异较大。鸟类身体呈流线型，表面覆有一层羽毛，外形轮廓显得柔和、圆润，而鸟类的翅膀与身体形状不同，张开时呈三角形。所以我们在绘制Q版鸟类时，常用圆形和三角形的组合来加以表现。

Q版鸟类的几何形体组合

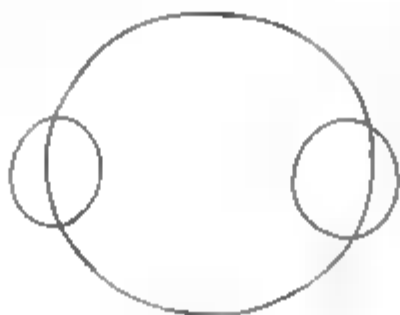
Q版鸟类

除了以圆形和三角形的组合来表现外，Q版鸟类的画法还有多种变化，只要变换运用不同的几何形体，就能绘制出多种不同造型的Q版鸟类。

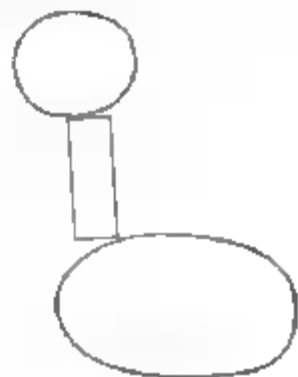
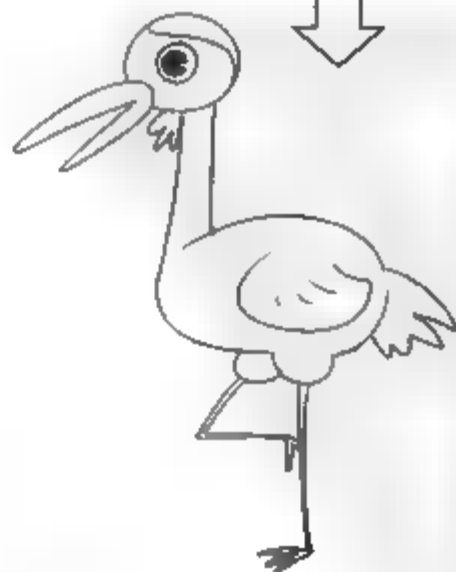
三角形

Q版小鸡

将小鸡全身概括成一个三角形，这是漫画中Q版小鸡常见的表现手法。

圆形组合

Q版小鸟

以圆形来概括小鸟身体与翅膀的形态，凸显出一种憨态可掬的效果。

圆形与矩形组合

Q版仙鹤

仙鹤的脖子细长，在绘制时要突出这一特点，可以用矩形来概括，但注意脖子与身体要搭配协调。

# Q版动物的表情绘制

动物和人类一样具有各种情绪的变化，这些变化会从面部表情中透露出来。描绘Q版动物的表情时，可以比照人的面部表情来绘制，下面就一起来学习吧。

## 4.1 动物的嘴型绘制基础

Q版动物的表情较为简单，一般通过不同的嘴型变化就能传达出动物的情绪。在绘制时要注意动物嘴巴的固有形态，这也是影响嘴型变化的要素。

嘴巴形态不突出的动物嘴型

形态不突出的动物嘴巴显得很平面，绘制时不用考虑嘴巴的立体感，可以用简单的线条来表现嘴型变化。

Q版青蛙的惊讶嘴型

Q版青蛙的大笑嘴型

Q版青蛙的不满嘴型

Q版青蛙的疑惑嘴型

嘴巴形态突出的动物嘴型

向外突出的嘴巴具有明显的立体感，嘴型的变化会带动上下颚形态的变化，绘制时要注意表现出来。

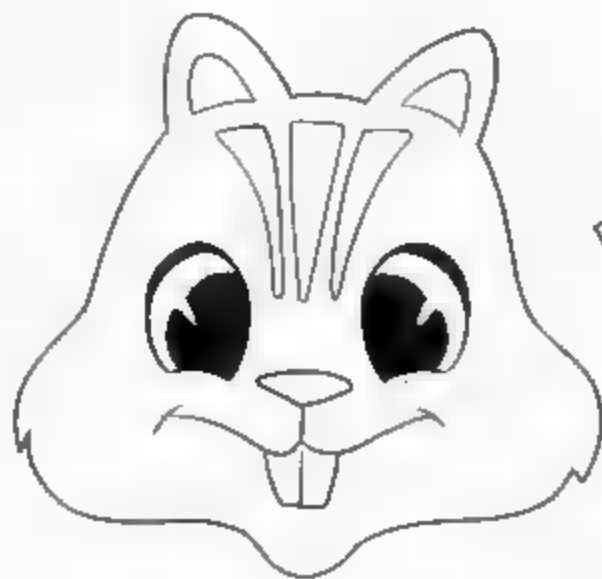
Q版小鸟的坏笑嘴型

Q版小鸟的不满嘴型

Q版小鸟的惊讶嘴型

Q版小鸟的微笑嘴型

## 4.2 动物的表情绘制基础

我们在绘制Q版动物的表情时，把其当作人类的表情来处理。人的表情主要是通过眉眼和嘴巴的形态变化来表现的，但是动物没有明显的眉形变化，因此Q版动物的表情要靠眼睛与嘴巴的形变来体现。并且这种形变要抓住表情的特点进行夸张表现，这样才会显得生动活泼。

Q版松鼠的表情

和人物一样，喜怒哀乐也是Q版动物最基础的表情。结合动物眼睛与嘴巴的动态变化能够生动表现出这些表情，下面一起来看看Q版动物基础表情的特征。

喜悦表情的眼睛形态

生气表情的眼睛形态

绘制时我们可以通过上眼睑的变化来模拟眉毛的动态，以此突显出动物的表情。

喜悦表情的嘴巴形态

生气表情的嘴巴形态

嘴巴的动态变化与人一致，喜悦时嘴角上弯，生气时嘴角下垂。绘制时要注意上唇中缝线的表现。

喜悦表情

喜悦时动物眼睛圆睁，上下眼睑均表现出下弯的弧度。而两颊肌肉上提，嘴角表现出向上翘起的形态。

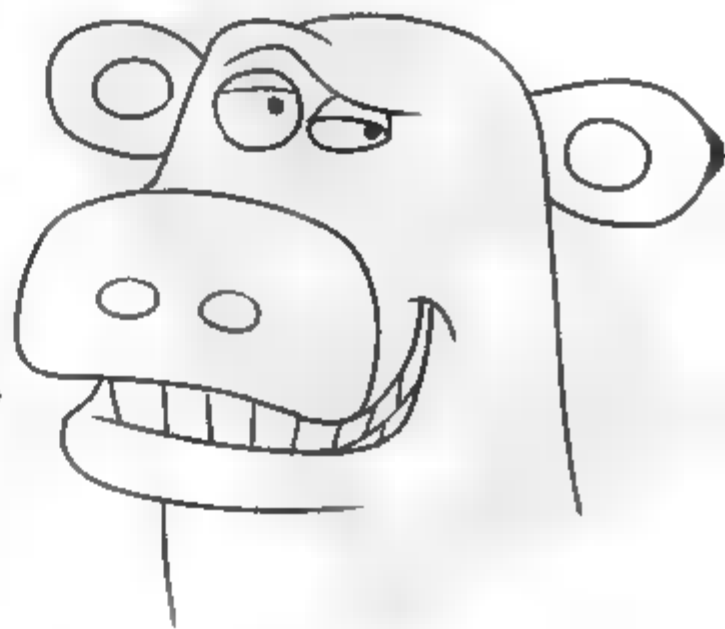
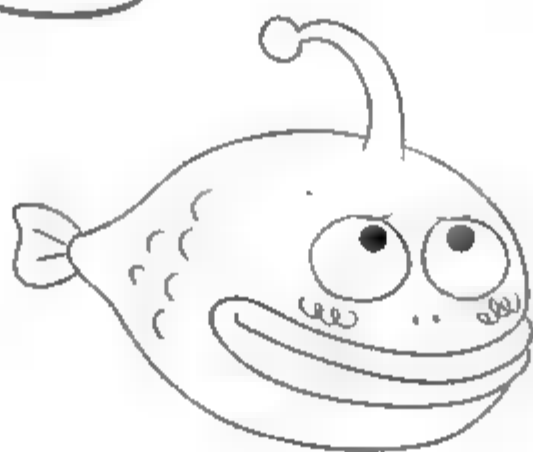
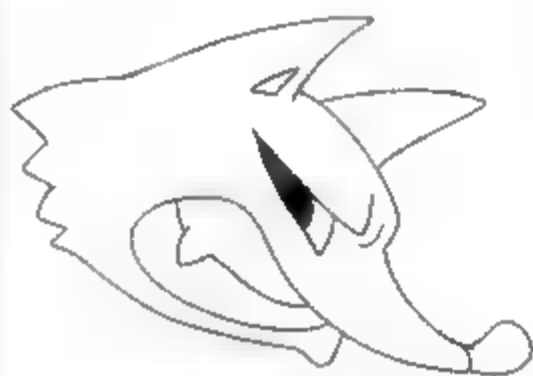
愤怒表情

动物发怒时眼睛瞪大，上眼睑呈倒八字形。而两颊肌肉紧绷下垂，嘴巴呈下弯的弧度，表现出愤怒感。

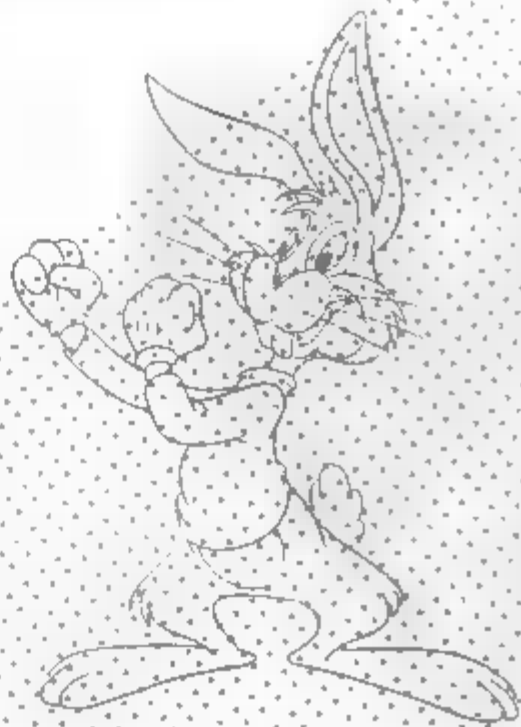
哀伤表情

哀伤的时候动物外眼角下垂，上眼睑呈八字形，同时面部两颊肌肉与嘴角表现出下垂的形态。哀伤情绪很强时，还要画出泪水。

快乐表情

快乐情绪与喜悦情绪相同，但更为强烈，我们通常用开心大笑的表情来表现。动物眼睛呈眯起下弯的形态，而嘴角上提，嘴巴大张。

漫画动物篇

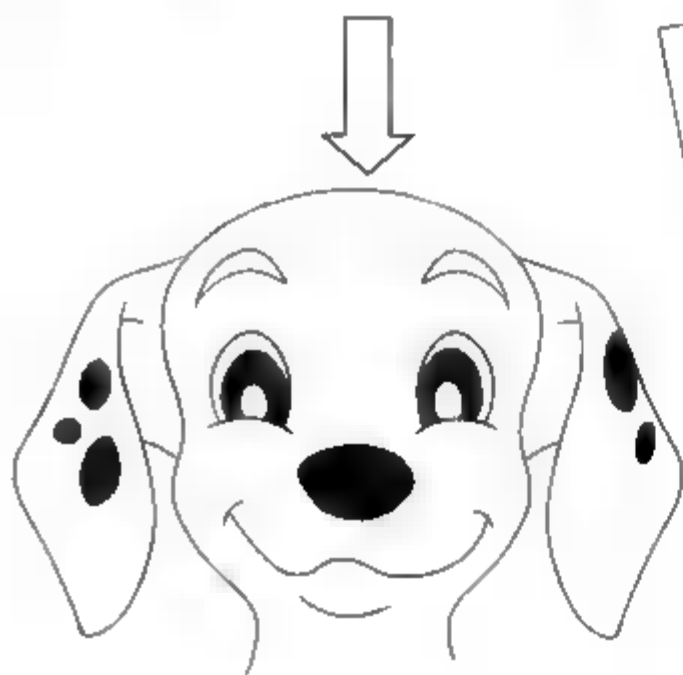
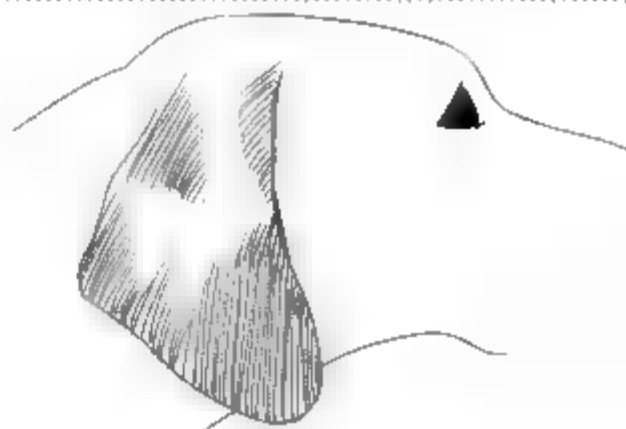
# 动物拟人化

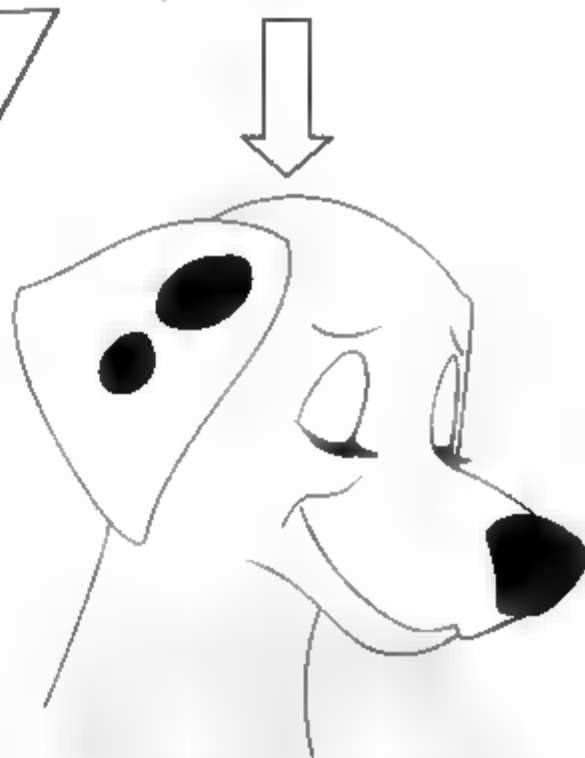
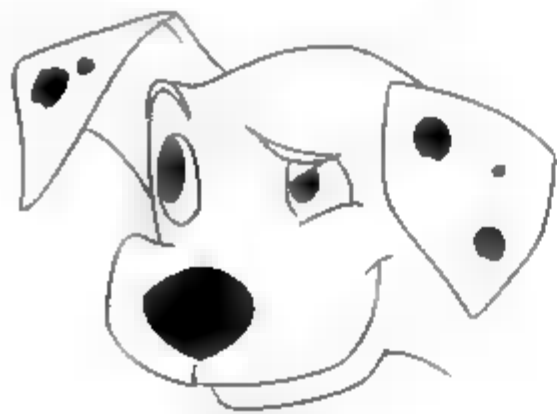
我们看过许多动物拟人化的动漫节目，它们可爱滑稽的形象惹人喜爱。在欣赏这些作品的同时，大家有没有想过自己也可以动手绘制出可爱的小动物呢？本章我们就一起来学习动物拟人化的绘制方式。我们先从动物拟人的创作思路谈起，再来具体看看各种动物的拟人化表现手法。

# 1 动物拟人化的创作思路

既要展现出动物人性化的一面，又不让其失去动物应有的姿态，我们需要在动物原本的形态上做一定的修饰。绘制时主要的思路是对动物的耳朵和四肢加以变形，并为它们增添人性化的服饰。

## 1.1 耳朵变形的绘制技法

滑稽的耳朵是展现动物拟人化的良好手段。我们在绘制耳朵的时候可以加入一些人性化的元素，简化其线条的同时增添一些活跃的动态表现，以达到我们想要的效果。

真实的耳朵需要用比较长和顺滑的排线来刻画毛发的质感。耳朵的轮廓要有适当的起伏，给人真实的感觉。

将不规则的耳朵轮[illegible]转化成简单的三角形模式。线条的起伏减少，去[illegible]表现毛发的纹路，就得到了拟人版的小狗画像。

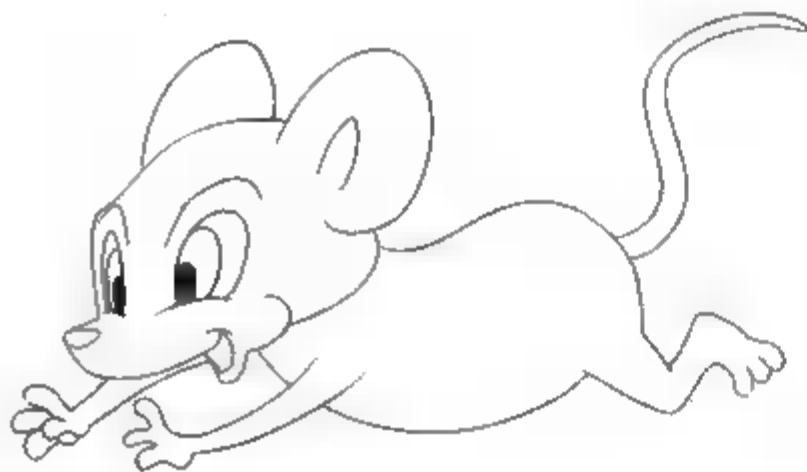
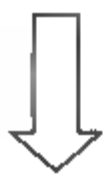
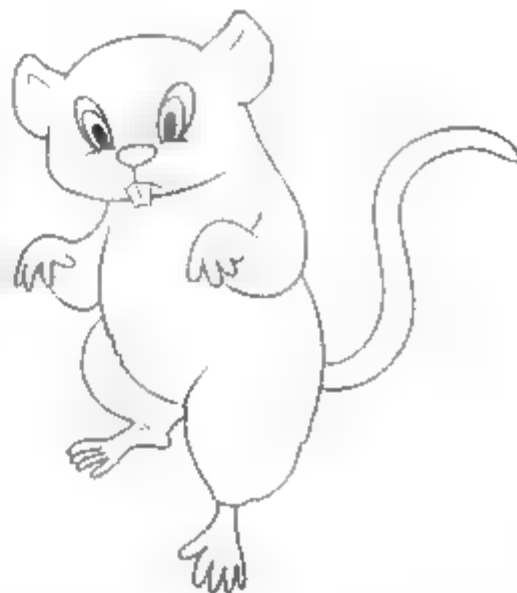
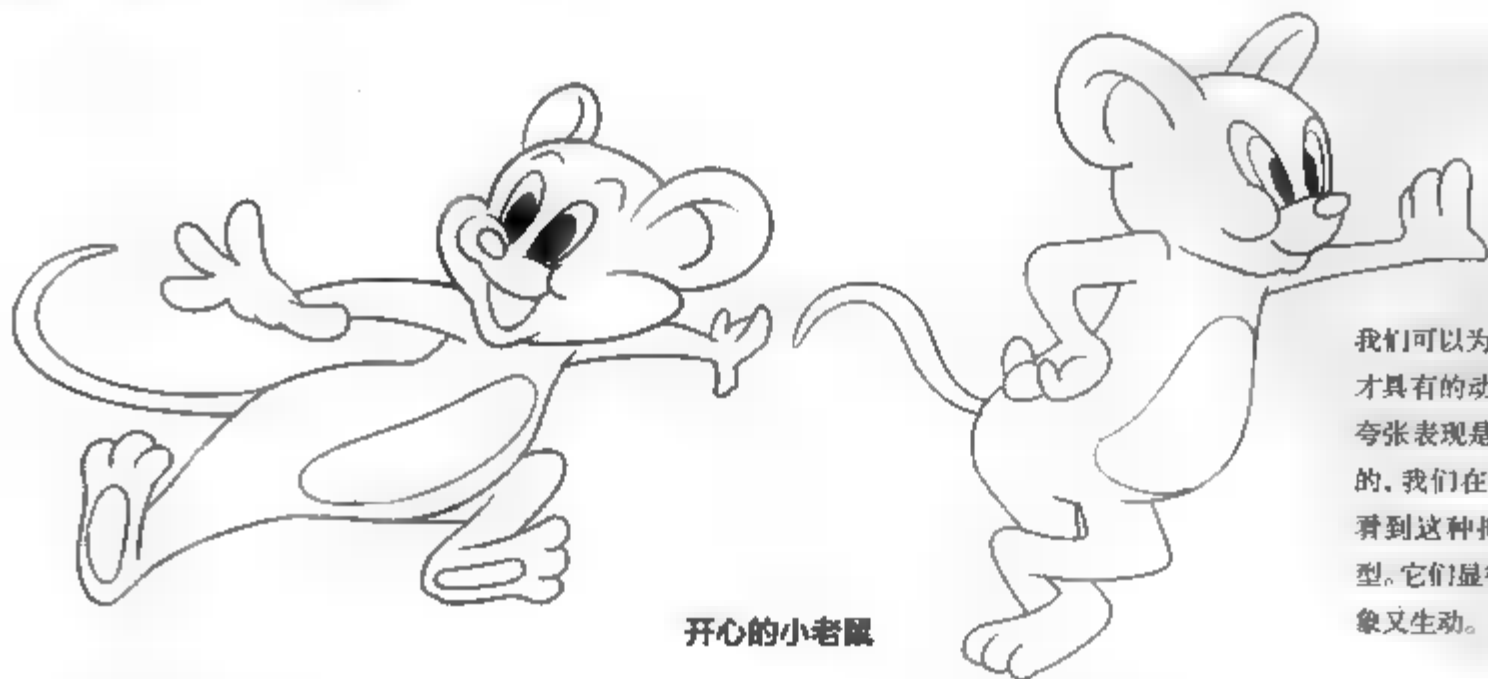
[illegible]动物[illegible]耳朵夸张变形

耳朵是动物拟人化的良好表现手段，通过耳朵动态的变化，可以设计出许多正常情况下无法办到的夸张造型。这也体现出了动物的独特个性。

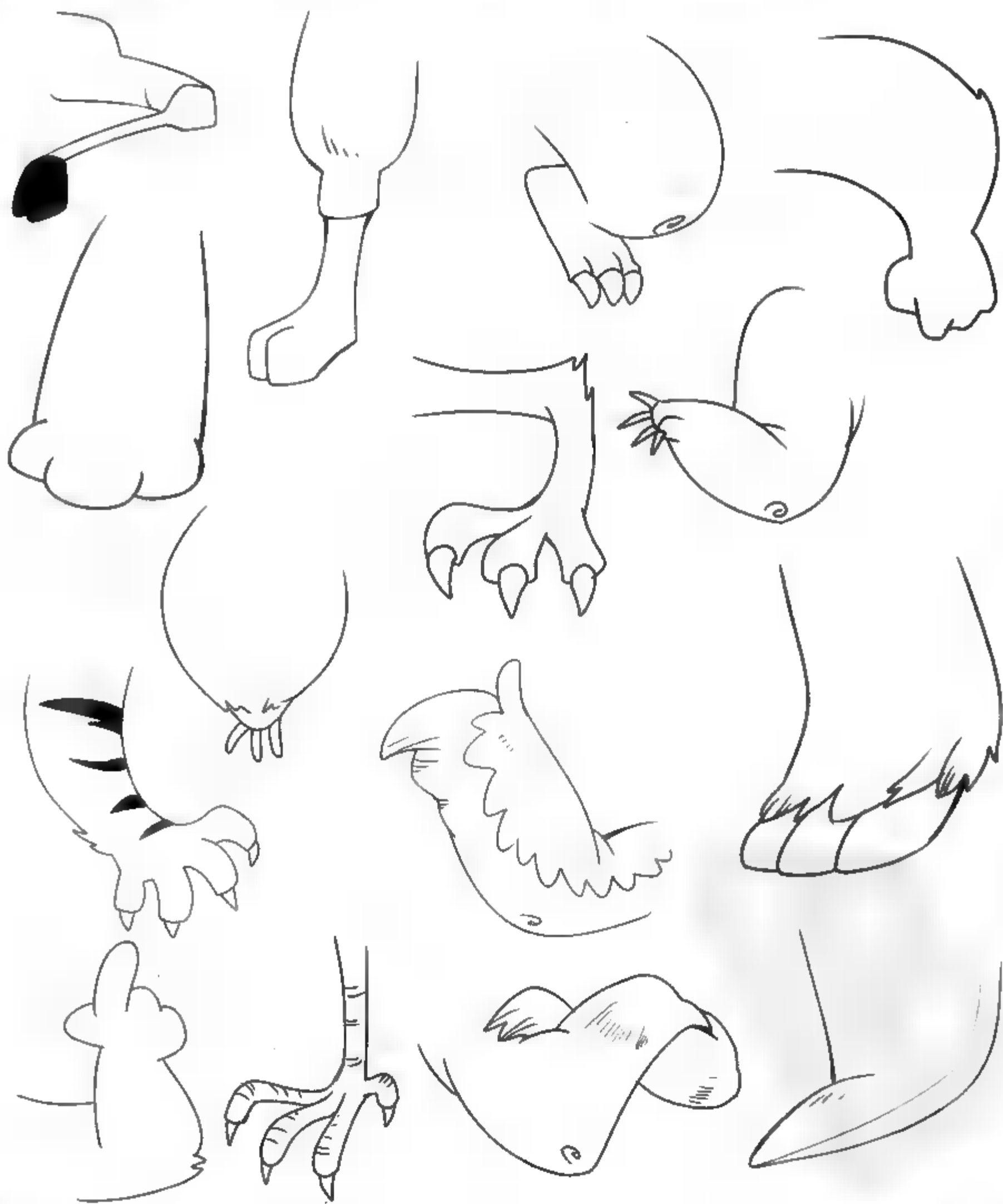
逗趣的狗

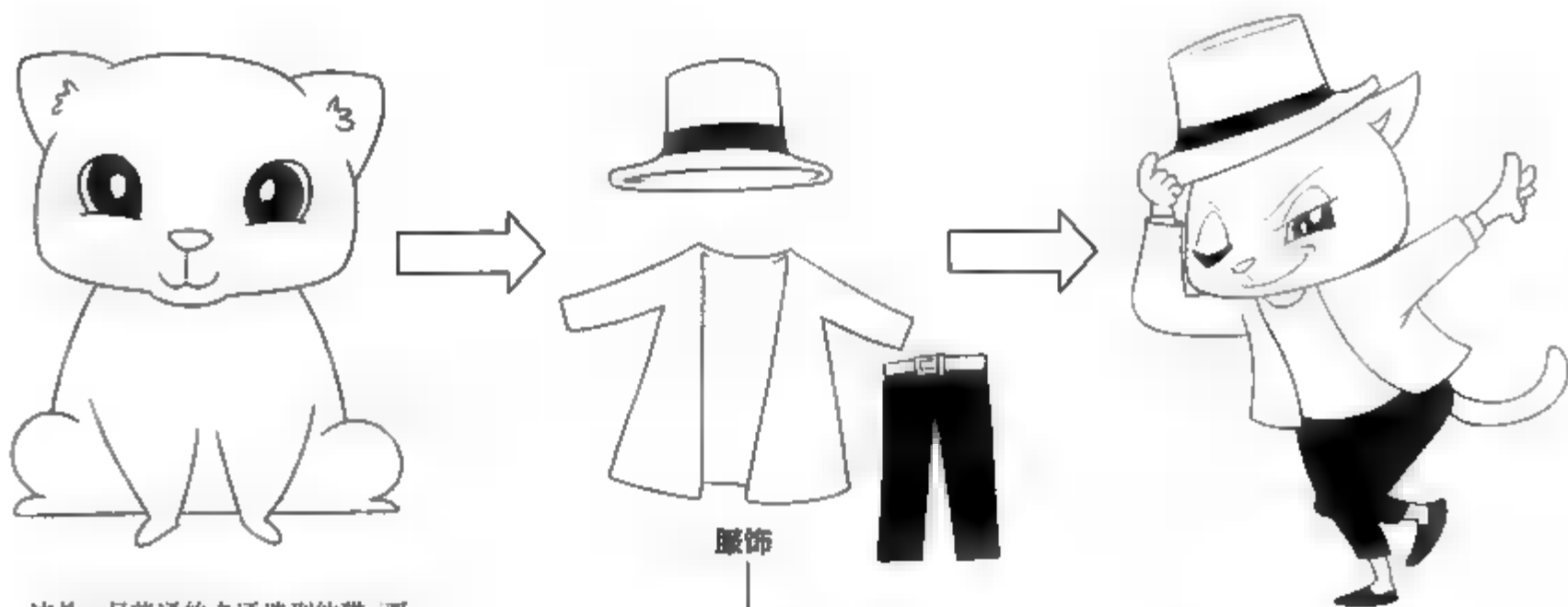
开心的狗

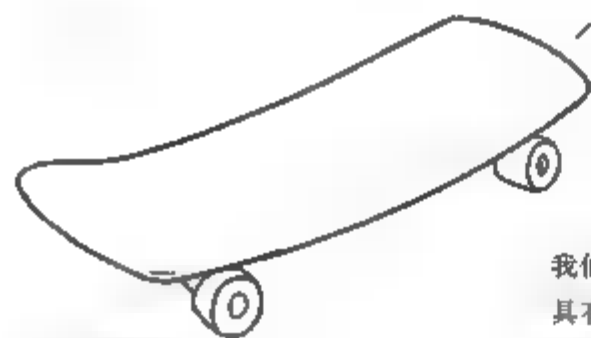
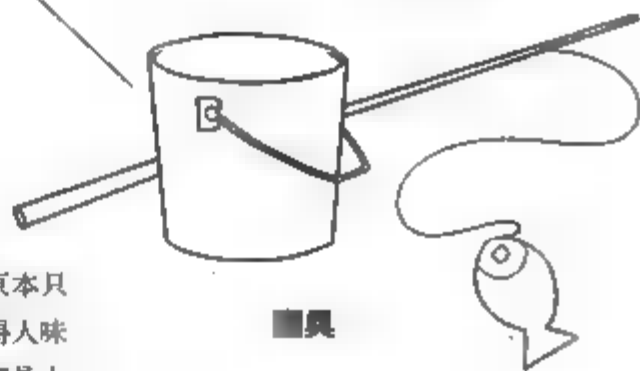
## ● 1.2 四肢的绘制技法

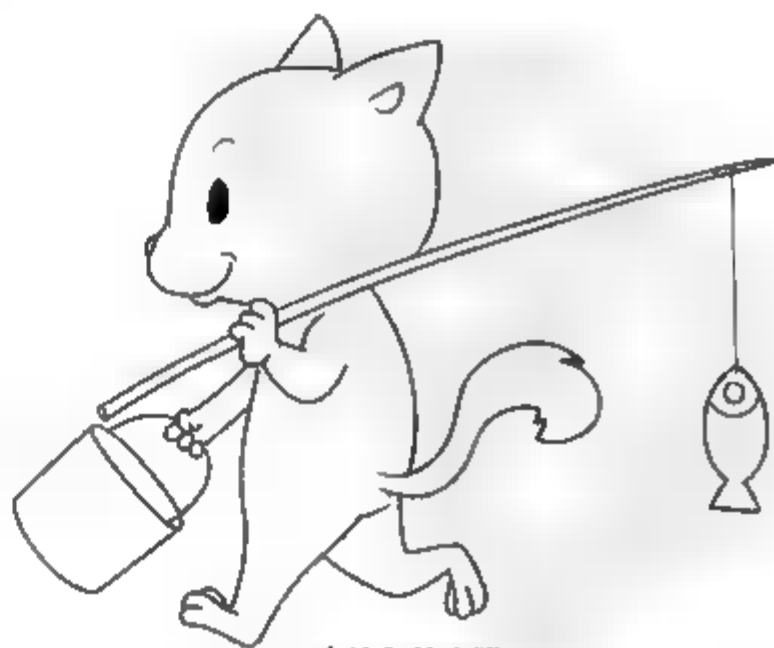
拟人化的四肢也是体现动物人性化的良好方式。我们在绘制拟人化的动物时，只需在真实的动物轮廓上简化线条，并加以适当的夸张，就能绘制出人性化的可爱动物。

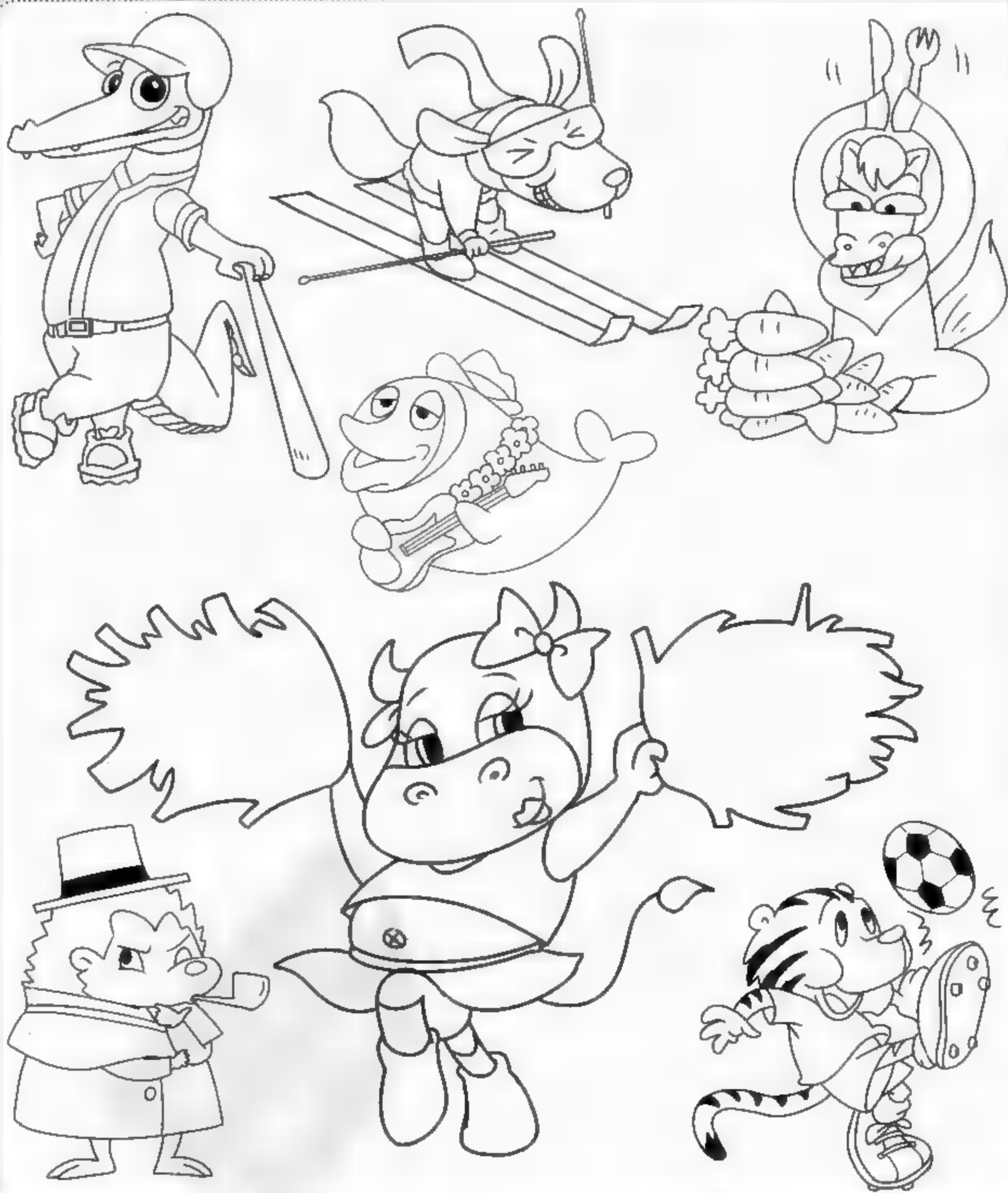
绘制写实的动物时，需要尽量表现出动物毛发的质地，用许多细小的线条绘制出毛状的身体轮廓。四肢要符合真实动物的特征，变形不能太大。

将上图写实版动物变成图中拟人化的可爱造型。精简线条，动物的毛发不需要细致地绘制出来，四肢得到相应的简化，动作的变形程度比较大。

**将动物的四肢夸张变形**

开心的小老鼠

我们可以为动物添加只有人才具有的动作造型，这样的夸张表现是动物本身所没有的，我们在动画片里经常会看到这种拟人潮的动物造型。它们显得滑稽、可爱，形象又生动。

## 1.3 添加道具加强拟人化

表现动物拟人化的手段很多，我们还可以为动物搭配各式各样的服饰，这样才能进一步显出动物人性化的一面。通过服饰更能体现出动物们形形色色的性格特征。

这是一只普通的卡通造型的猫，要让它更加拟人化，可以添加只有人才会用到的道具。

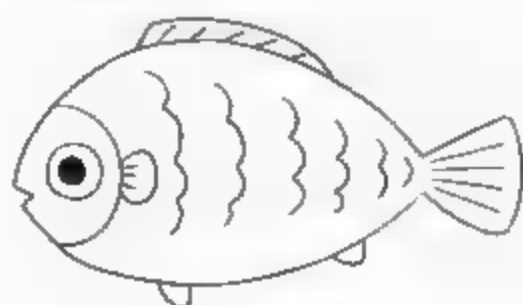
人性化的衣服，配合上舞蹈姿势，拟人化体现得淋漓尽致。

我们可以想出很多办法，让原本只具有普通卡通形象的猫咪显得人味十足。服饰、滑板、垂钓工具都是人性化的元素。配合上动物的动作、表情，显得更加生动可爱。

玩滑板的小猫

去钓鱼的小猫

# 各种拟人化动物道具展示

# 2 各种动物的拟人化方法

上一节我们讲述了动物拟人化的整体思路。下面我们一起来看看各种动物拟人化的展示方法，包括水生动物、陆地动物和飞行动物。

## 2.1 水生动物拟人化的画法

水生动物多具有流线型的外形，身体的表面也比较光滑。用流畅的曲线绘制出身体的轮廓，然后加入人性化元素来体现更多拟人的特点。

身体规则、圆润。[illegible]虽大，但是没有表情的刻画。

卡通造型的鱼

增加身体曲线的弧度，让动物显得更有弹性和活力。

为动物绘制丰富的表情，使其看起来滑稽生动。

拟人化的鲨鱼

尾巴也可以像手一样灵活。

通过添加道具，来增加人性化元素。

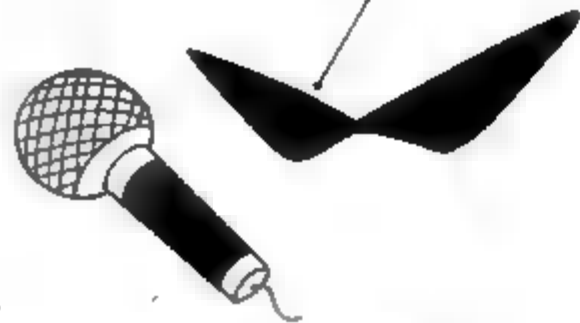
强化鳍部位，让它变成手的模样。

人性化的水生动物

生气的鲨鱼

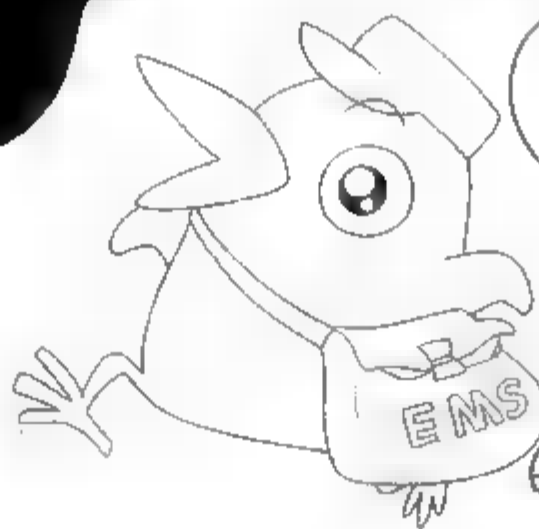
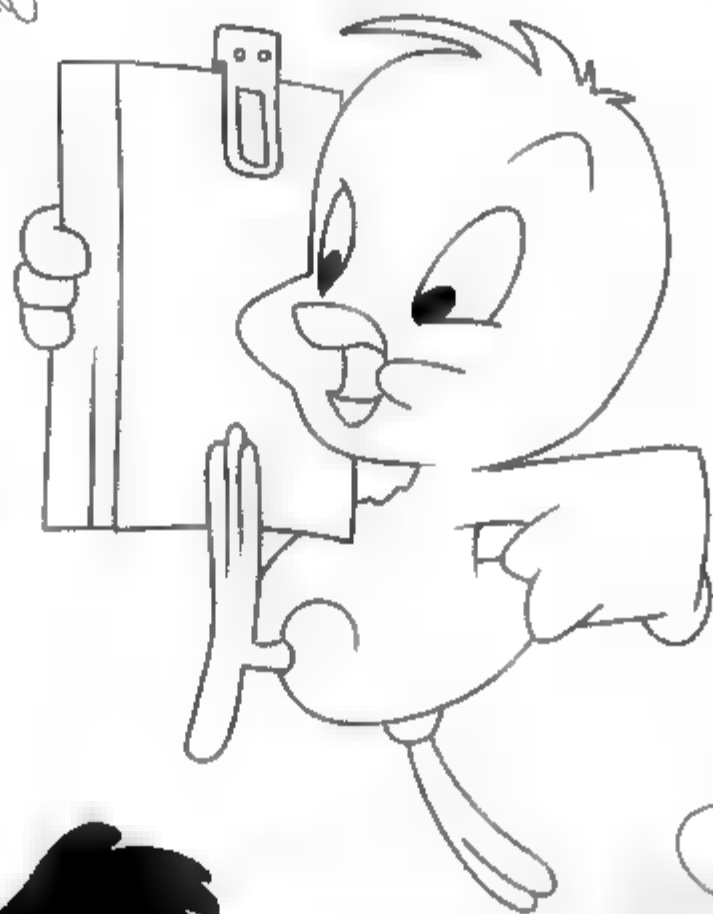
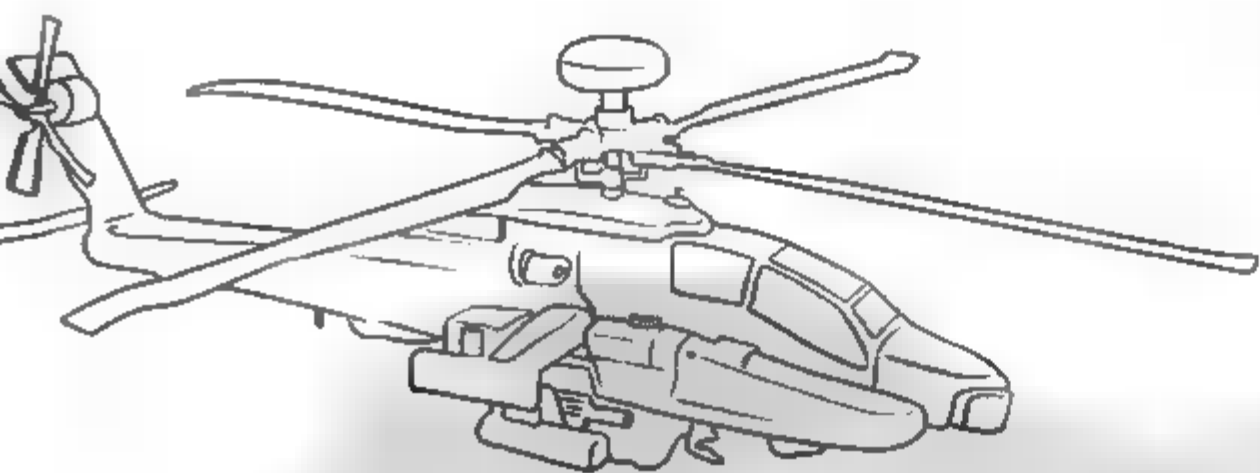
高兴的鲨鱼

## ● 2.2 陆地动物拟人化的画法

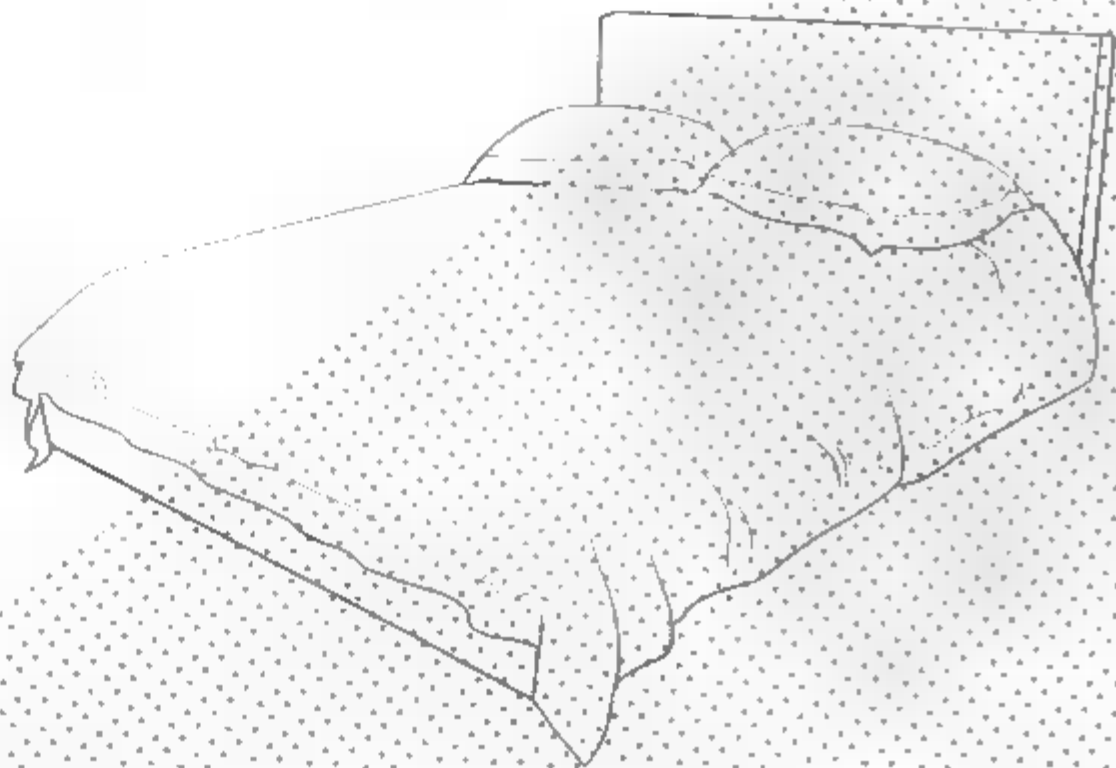
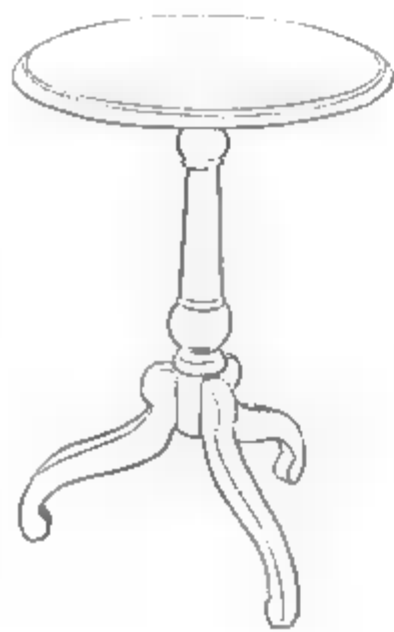
陆地动物的造型丰富多样，身体的轮廓感强。绘制这类动物的时候，可以把它们绘制得和真实的人体差不多，尽量展现其拟人化的特征。

## ■ 2.3 飞行动物拟人化的画法

飞行动物和水生动物相似，大都拥有流线型的体态特征。绘制它们的躯体时，要按照它们原本的模样描绘出翅膀和尾巴的羽毛。四肢的变形幅度没有陆地动物那么明显和夸张。

EMS

9

# 漫画道具、美食篇

# 漫画道具

想要表现完整的漫画情节，仅仅绘制出人物是不够的，我们还需要学习道具的绘制方式。本章将带领大家一起来学习绘制各种道具，包括生活、学习、体育、办公、医疗、科技、摄影、通讯、娱乐、兵器等11个门类，相信大家在学习之后会有很大收获。

# 1 生活用品

生活用品是我们日常生活中不可或缺的工具，想要找到这些物品的原型也很容易。大家只要多留意生活中的点点滴滴，做一个善于观察的有心人，相信大家一定能绘制出好的作品。

## 生活用品基本画法

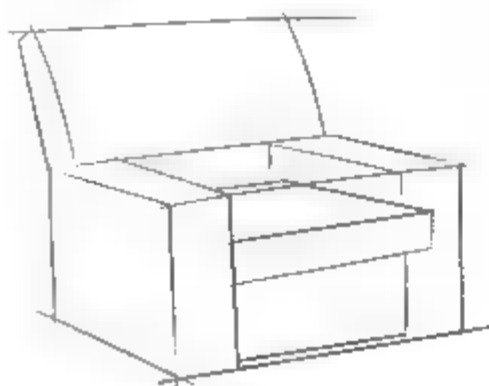
像家具这类生活用品，都是比较规则的图形结构。绘制的时候可以先用几何图形的组合来帮助我们画结构图，在结构图的基础上调节直线的弧度。

画结构线稿的时候，将许多长方形组合起来。

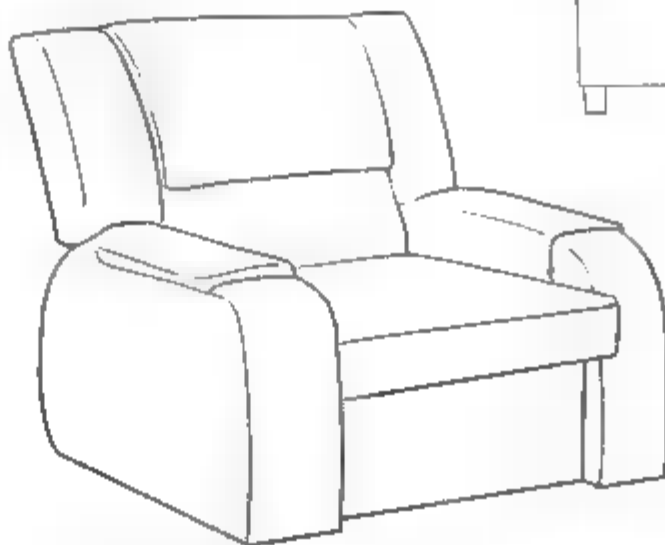
**电视柜/地柜**

电视柜是客厅里必不可少的家具。外型为一个大长方体，在绘制柜子的直线时，我们可以运用直尺等工具。

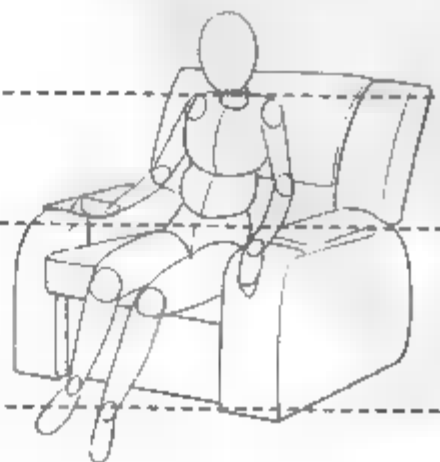
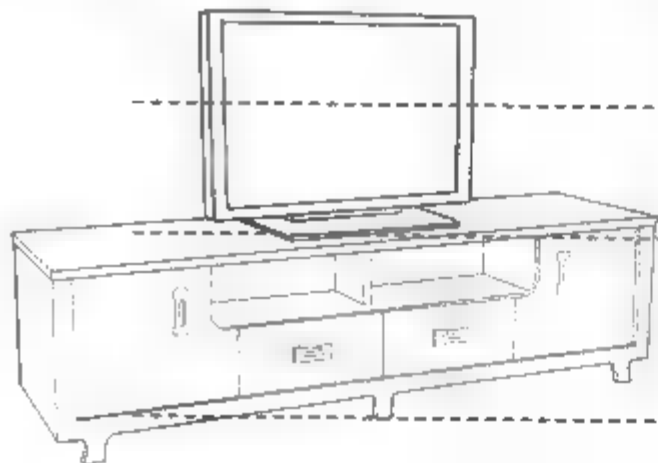
**侧面结构图**

由4个长方形组合而成。

沙发结构图也是由若干长方形组合而成的，在绘制时要注意把握沙发椅身和靠背的比例。

**侧面结构图**

绘制侧面沙发结构时，需要注意椅身和靠背的比例。

**沙发**

在结构图线稿的基础上，修改直线的弧度，将沙发的轮廓变得圆润。

## 把握比例结构

## 各种生活用品展示

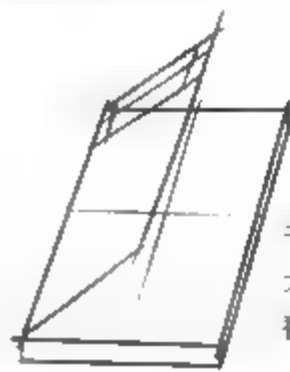
# 2 学习用品

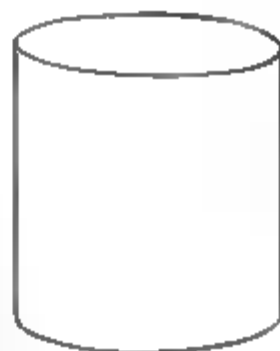
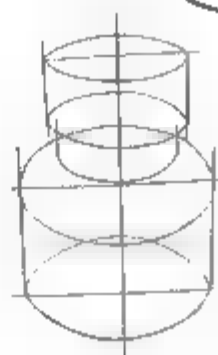
学习用品是表现校园生活时必不可少的，其绘制方式也比较简单。通常情况下，学习用品都是由一些很简单的长方体和圆柱体构成的。我们要学会将一个物品拆分与组合，把握其主要的结构特征。

## 学习用品基本画法

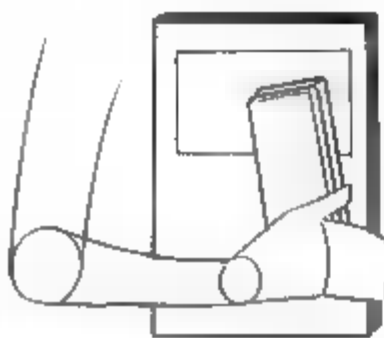
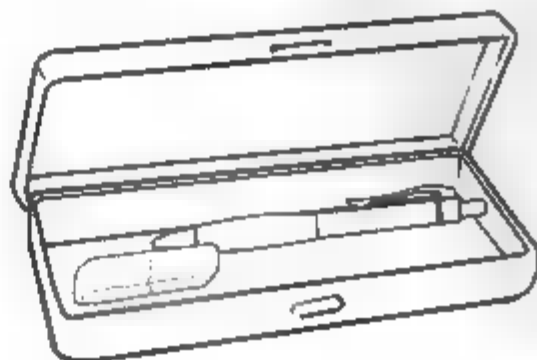
在正式绘制学习用品之前，不妨先练习绘制简单的几何图形，尤其是长方体和圆柱体。注意体现出它们的透视效果，在此基础上绘制出的学习用品会比较准确。

长方体的轮廓

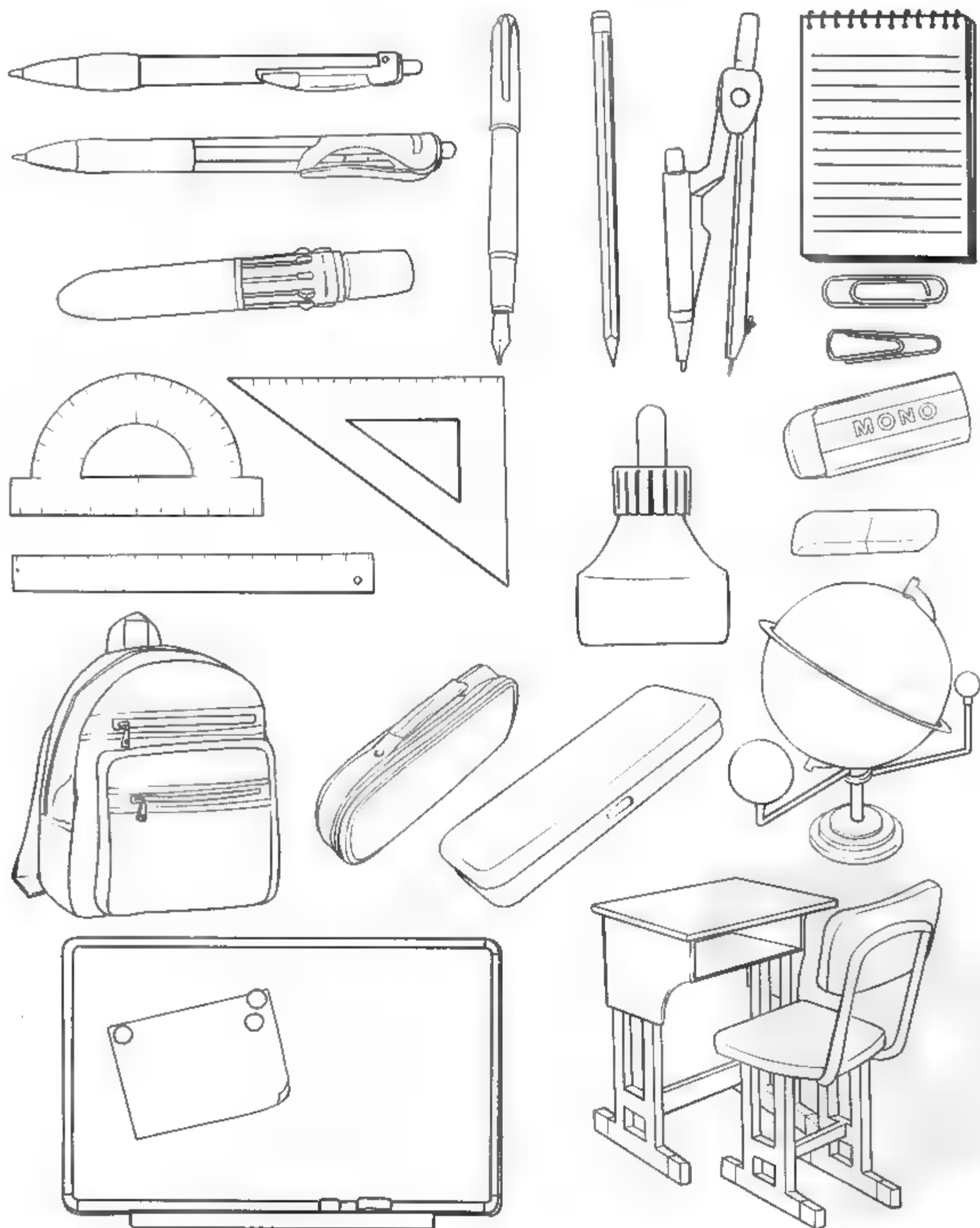
先绘制一个平行四边体的结构图，在此基础上修饰棱角处，就得到一块橡皮。

两个长方体组合在一起得到的铅笔盒。

书的页面不用画得太直，注意体现透视的效果。

圆柱体的轮廓

瓶身、瓶颈和瓶盖3个部分都是由圆柱体结构组合而成的。绘制时把握俯视图的透视效果。

先绘制出基本的圆柱体组合结构，在此基础上勾勒出自动铅笔的外型。

## 把握比例结构

通常情况下，一本正16开大小的书，宽度约等于人的前臂臂长，高约为人的上臂的长度。

绘制文具与文具的组合时也需要体现出两者间的比例。只有把握好正确的比例，才能给人最真实的感觉。

## 各种学习用品展示

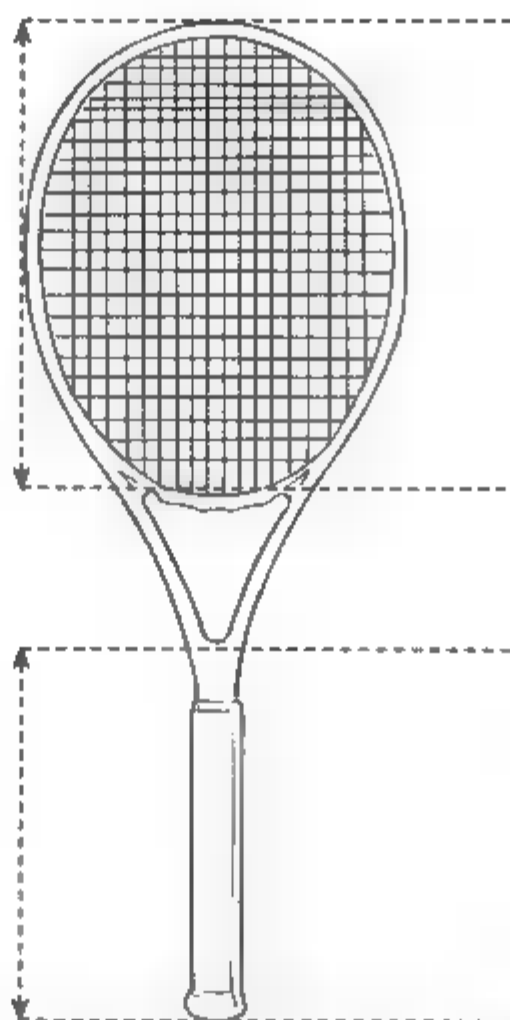
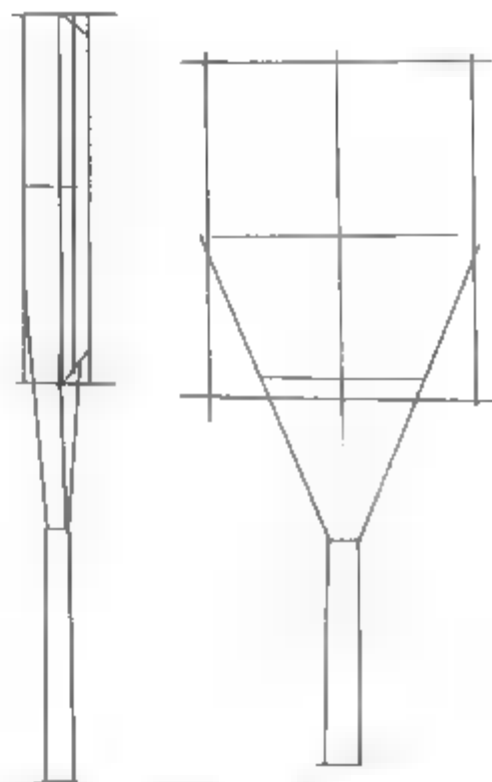
# 3 体育用品

在体育竞技类的动漫中，需要表现各式各样的体育用品。我们在绘制好这些工具的同时，也要把握好人体与体育器械之间的比例。让我们笔下的人物在平面的世界里自由自在地运动吧。

### 体育用品基本画法

体育项目种类繁多，其用品也是琳琅满目。在这里，我们重点讲述网球用品的绘制方式。在掌握了基本的绘制方法和要点之后，我们可以自己尝试绘制其他体育用品。

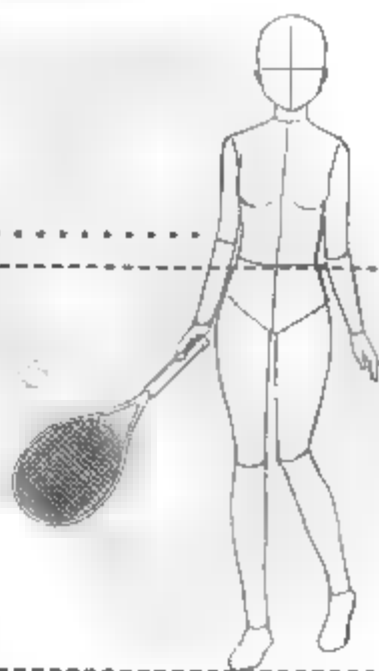
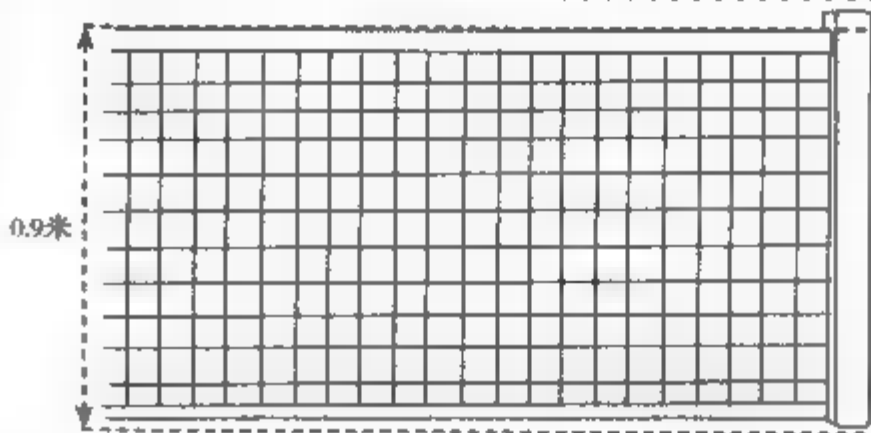
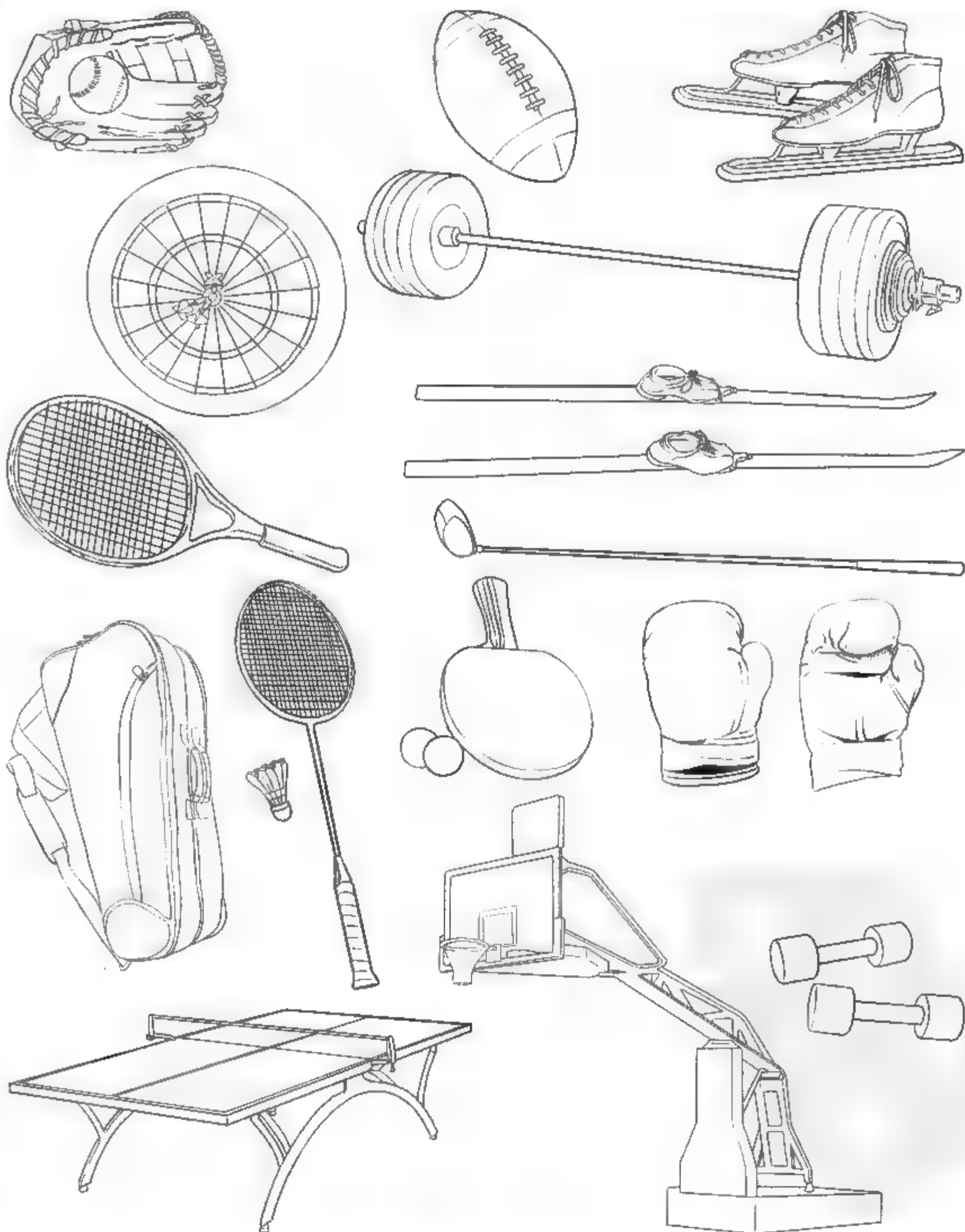
绘制网球上的纹路时，要顺着球体的透视进行绘制，请参考真正的网球或图片来练习。

球拍的拍柄呈不规则的矩形，不要画成椭圆或圆形。

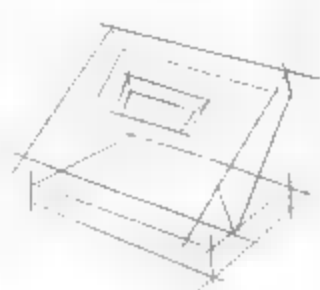
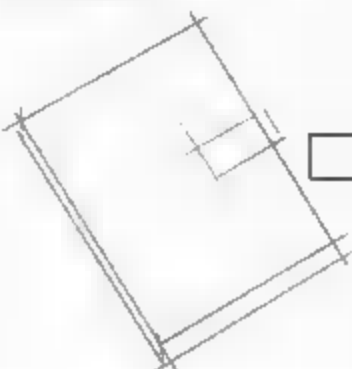
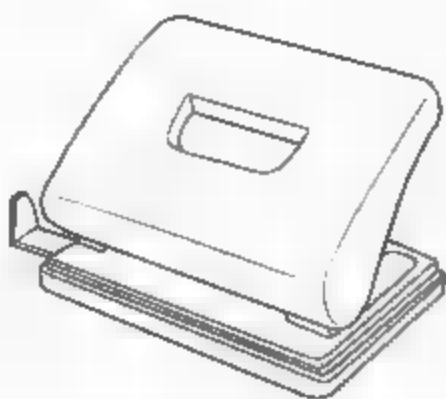
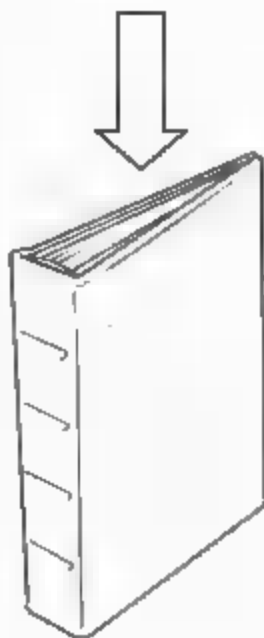
拍柄上有间距相等的斜纹路，增大手与拍柄之间的摩擦力，防止打滑。

注意球拍的拍柄和击球线网之间的比例。虎口是拍柄和线网的连接处，其大小和一个网球的大小相仿。

左图是球拍的正面和侧面。绘制前先画出大致的结构草图。球拍是由若干个长方形和三角形组合而成的。

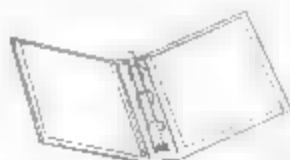
### [illegible]比例结[illegible]

右图为人物与网球球网之间的比例。网球球网的高度为0.9米，球网下面触地，球网的上面大约到达人体的腰部位置。

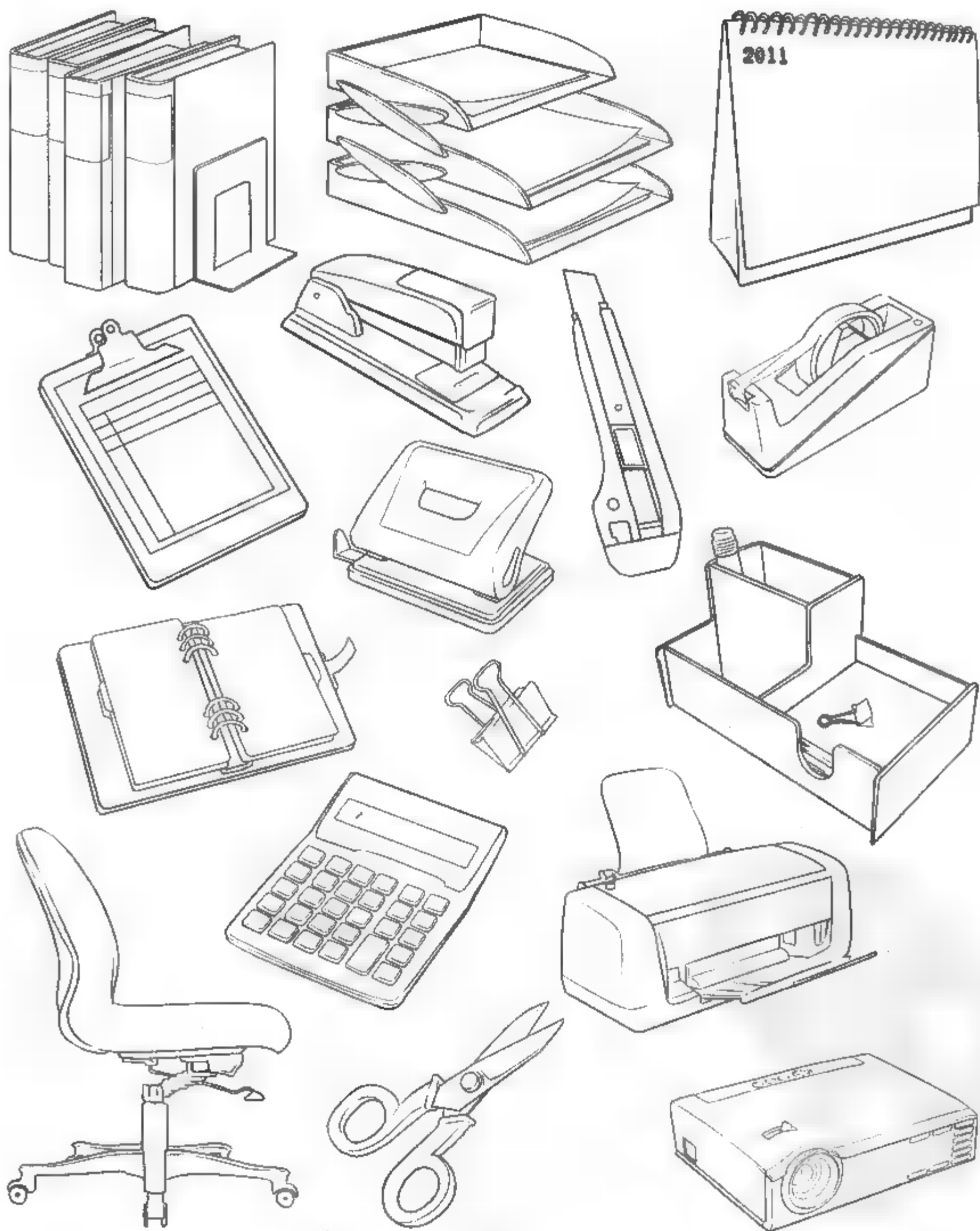
# 4 办公用品

绘制办公用品其实和绘制学习用品有异曲同工之处。它们的大致结构是相同的，都是从简单的立方体变形而来。我们只要能熟练绘制简单的立方体，在此基础上加工变形，那么绘制办公用品就不在话下了。

## 办公用品基本画法

办公用品几乎都是方方正正的，绘制结构草图的时候最好能先借助直尺，绘制出标准的直线。绘制草图时要把握好透视的效果。

绘制出两个互成角度的长方体结构，把握其外形的特征，体现近大远小的透视效果。

上图的笔记本呈标准的长方体结构。由于视角的关系，透视的效果不太明显。

上图中相册并不是标准的长方体结构，其中有两个面都呈三角形。虽然三角形的两条边是等长的，但是在绘制的时候，靠近我们的那一条边要画得稍长，这样才能表现出自然的透视效果。

## 把握比例结构

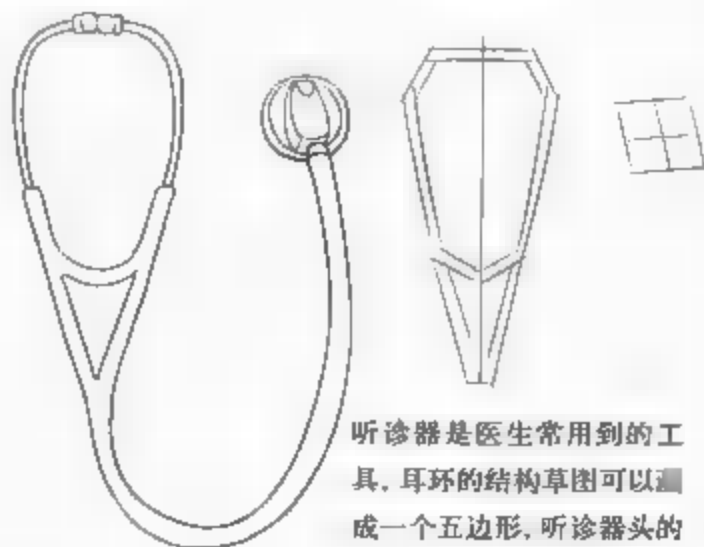
我们都很熟悉办公用品，因此要准确把握其与人物之间的比例。根据不同型号来绘制办公用品，一定要画出正确的比例。画得过大或过小都有可能会被误认为是其他的东西。

上图为活页的笔记本外壳。画结构图的时候，把握外形最关键的三个面。平行四边形是长方形的变形，绘制方式与长方形相同，同样需要绘制出透视的效果。我们发现，只要结构图准确，画出的成品会更加美观。

2011

# 5 医疗用品

医疗用品在我们平时的生活中是不常见到的，它们有着很专业的名称和很复杂的结构，我们在[illegible]之前需要有一定的了解。了解它们的基本功能和结构后，才能够更好地抓住医疗用品的重点绘制出专业的作品来。

## 医疗用品[illegible]法

医疗用品的构图比办公用品要复杂[illegible]，它们不是单纯的长方形[illegible]加，而是由多种不同的多边形结构组合而成。大家在绘制前要仔细观察其结构特征。

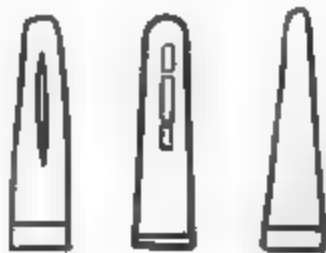
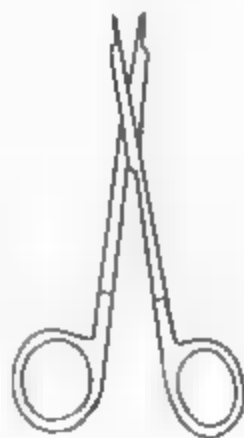
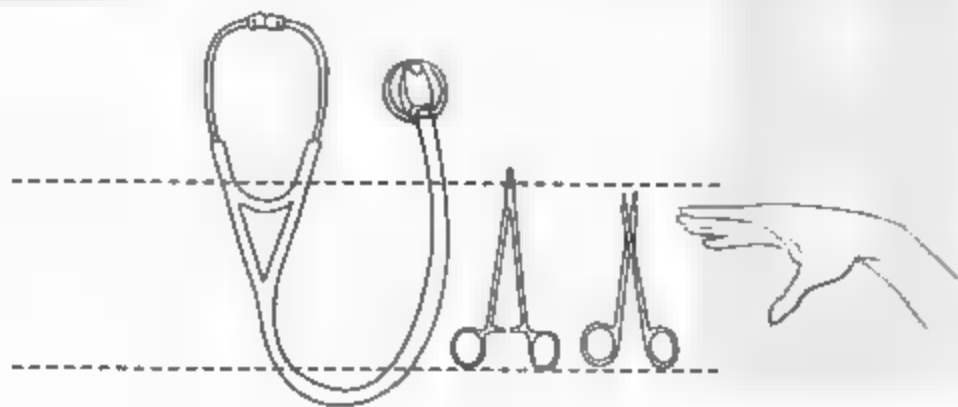
## 听诊[illegible]

听诊器是医生常用到的工具，耳环的结构草图可以[illegible]成一个五边形，听诊器头的结构草图为正方形。

听诊器的传送管是软质材料制成的，它的弧度可以画得很大。

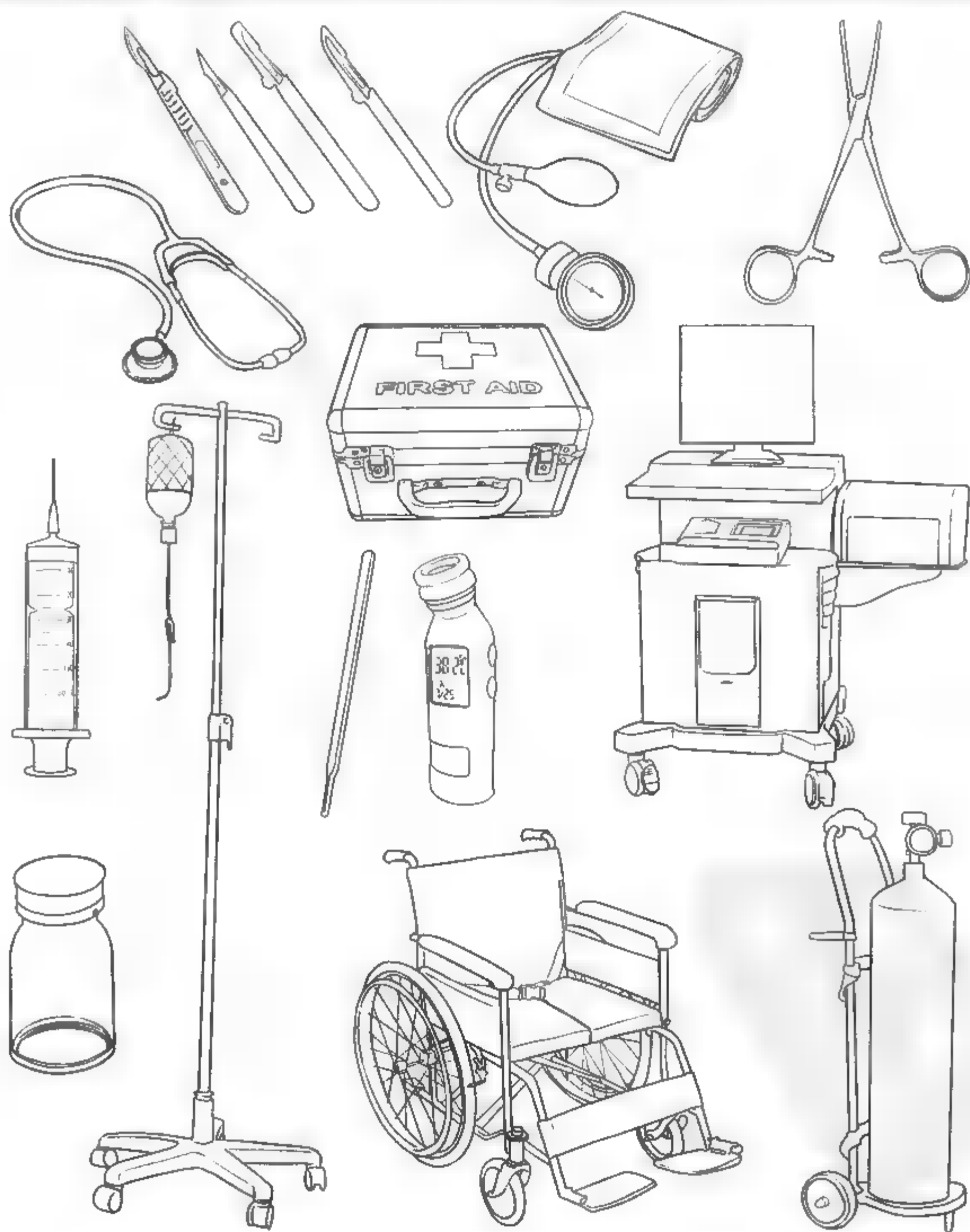
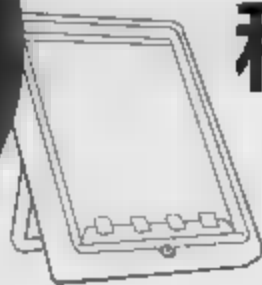
听诊器头呈圆形的结构。在绘制圆形结构前，可以先[illegible]正方形的草图来代替，最后再将其变成圆形。

左图为听诊器头的侧面架构，由于透视，圆形[illegible]听诊头呈现椭圆的结构，可以先用长方形的草图绘制出。

## 医用剪刀

医用剪刀和我们平时见到的剪刀不大相同。剪刀的头也比较多样。

医用剪刀的各种头

## 把[illegible]比例结构

左图是听诊器、医用剪刀和人手之间的比例。可以看到剪刀的长度与手掌的长度接近。听诊器的耳环长度也近似于一个手掌的长度。

## 各种医疗用品展示

# 6 科技用品

当今社会处于信息化的时代，各式科技用品日新月异、层出不穷。电脑已经成为了我们日常生活所不可或缺的工具。本节我们就来一起学习平板电脑和台式电脑的绘制方式。

## 平板电脑

**正面/背面**

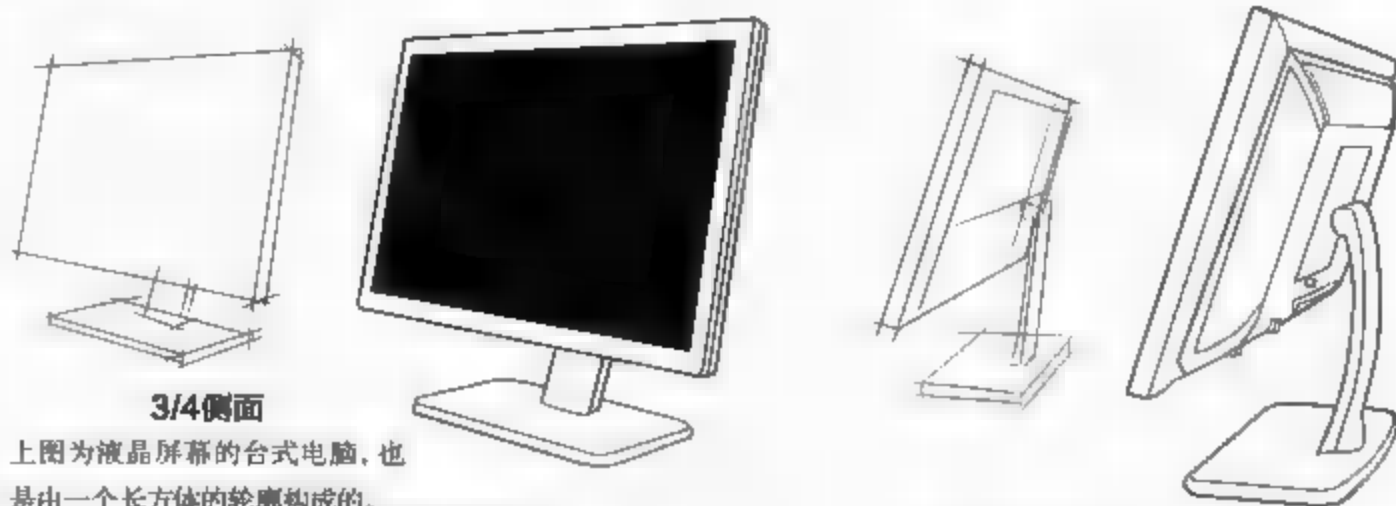
正面和背面的轮廓很简单，是一个长方形的结构。在四个角的地方把棱角修改得圆润一些。

**3/4侧面**

绘制平板电脑的侧面时，要注意体现其透视的效果。

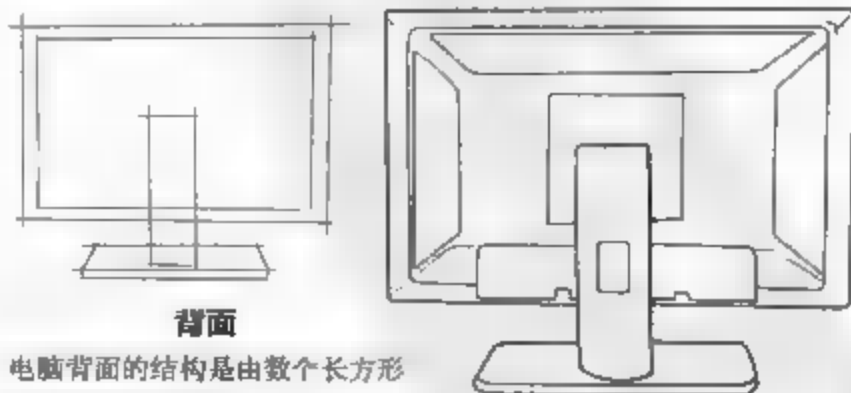
**正侧面**

从正侧面可以看出平板电脑的厚度不大。

## 台式电脑

**3/4侧面**

上图为液晶屏幕的台式电脑，也是由一个长方体的轮廓构成的。

**背侧面**

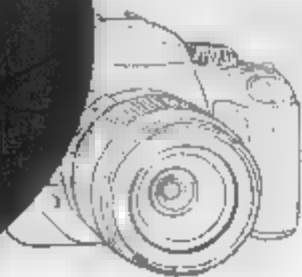
背侧面的电脑绘制起来较复杂，结构比较多。但总体上都是由长方体结构组合而成的。

**背面**

电脑背面的结构是由数个长方形和梯形组合而成的。

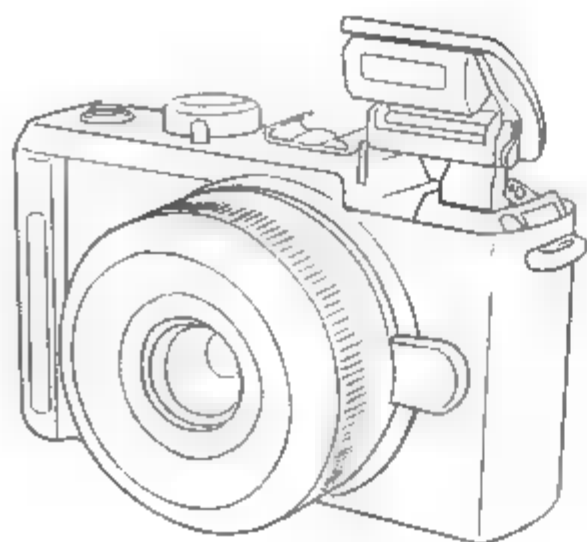
## 把握比例结构

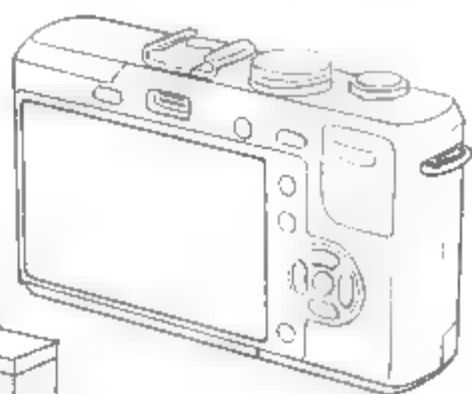
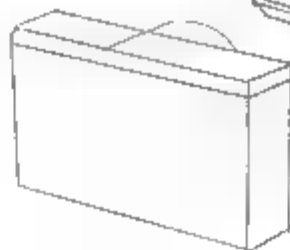
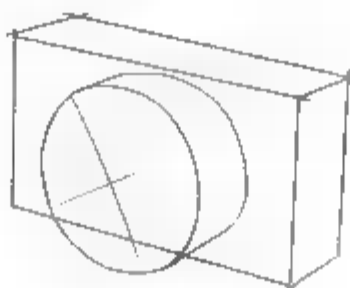
下图是台式电脑的液晶屏与平板电脑之间的大小对比，以及电脑与人手之间的大小比较。

10
11
12
1
2
9
3
8
7
6
5
4

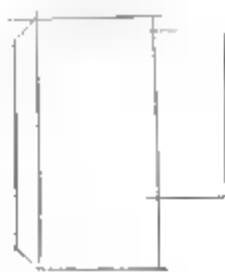
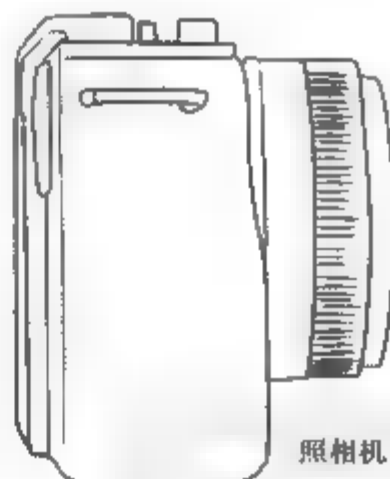
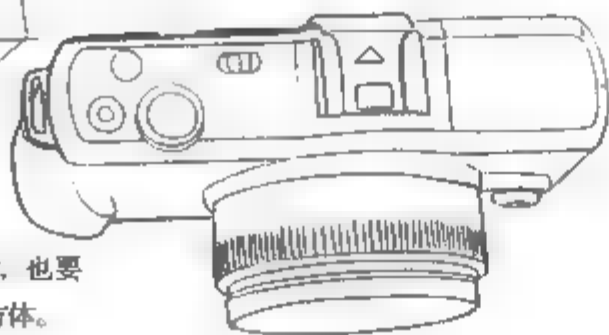
# 7 摄影用品

美丽的风景、感人的场面都需要用我们的心灵去品味。而有些时候，光凭记忆是没办法记住所有美好事物的，我们需要借助功能强大的照相机来帮助我们记住那些美好的瞬间。

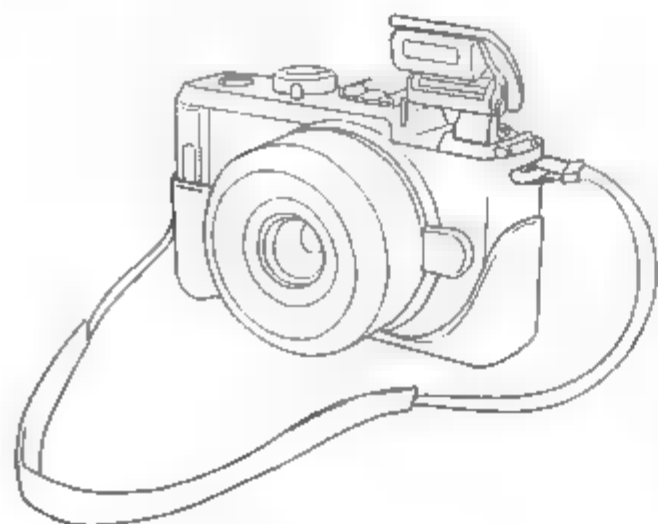
## [illegible]用品基[illegible]法

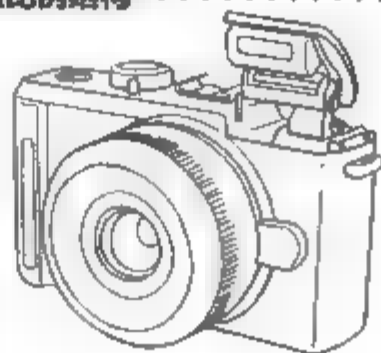
照相机的种类繁多，有专业的摄影相机，也有普通的家用便携式相机。接下来要讲解的就是普通的家庭式数码相机的绘制方法。

**半侧面**

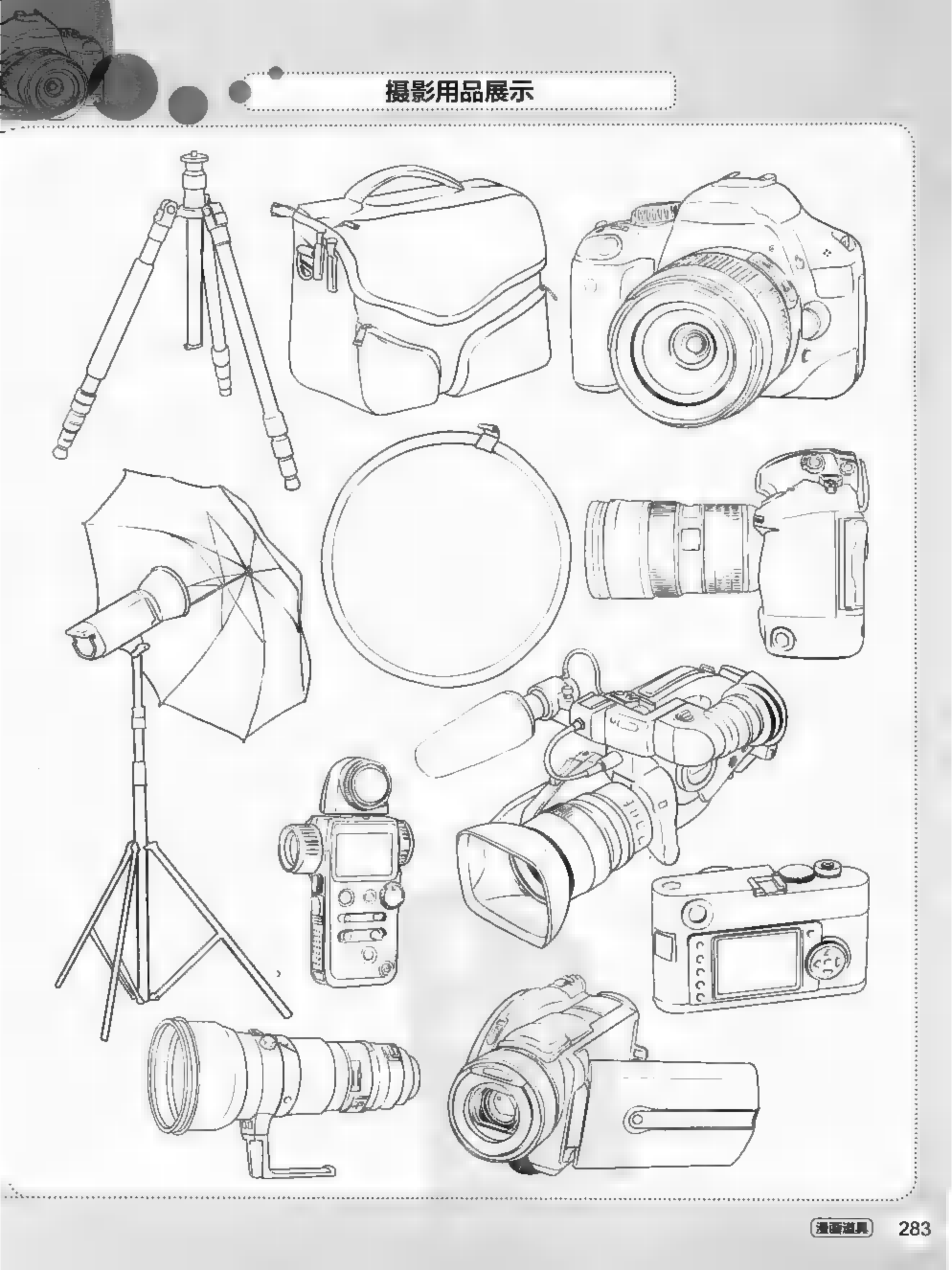
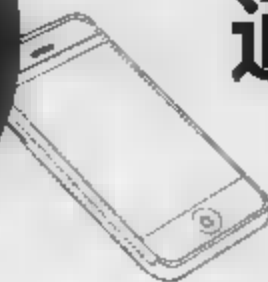
照相机的正面呈长方体，镜头用一个圆柱体表现。要注意体现透视效果。

上图为常用的家庭式数码相机的背面，绘制结构图的时候只需要画出一个长方体。

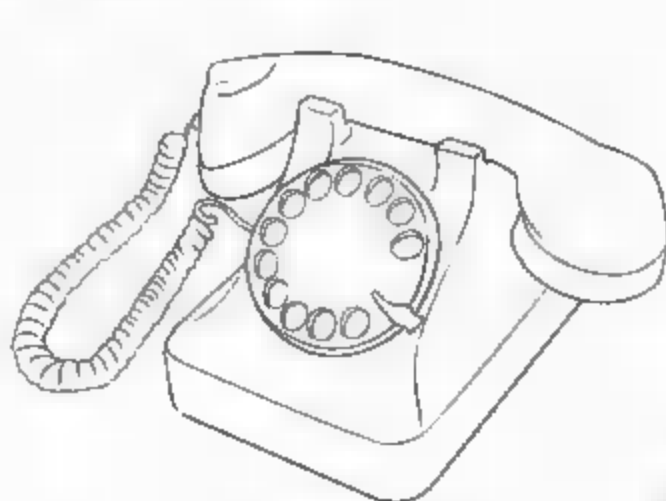
**顶面**

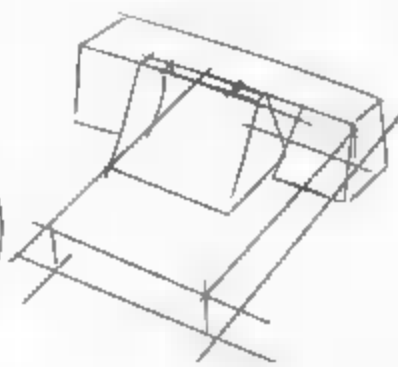
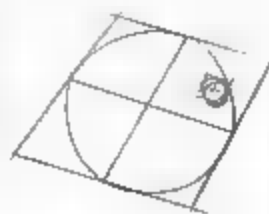
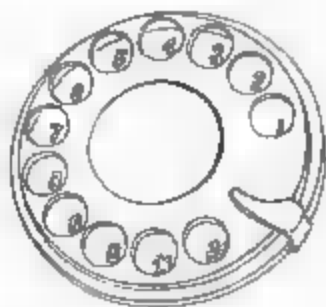
画照相机顶面的结构图时，也要先画出一大一小的两个长方体。

**正侧面**

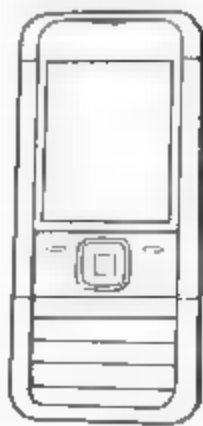
照相机由一大一小两个长方体组合而成。先绘制出结构图。

附有背带的照相机，携带更方便。

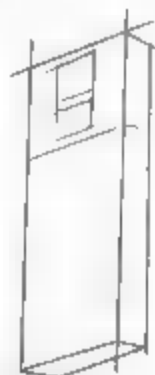
## 把握比例结构

整个手的大小与数码相机的大小差不多。手指弯曲后能够握住相机的一半。

# 8 通讯用品

我们身处信息时代，生活中离不开通讯工具。人们每天所携带的手机、家里的电话都是我们所熟悉和常见的通讯用品。本节我们一起来学习家用座机和移动电话的绘制方法。

**座机**

**座机的整体结构**

绘制座机时，也要先从大致的轮廓开始画。这是比较老式的一种电话，带有手摇式拨号盘。

右图为电话机的话筒和听筒。绘制结构图的时候，可以画出两个正方体的结构，并用一个长方形连接。

左图为电话的拨号盘。先画出一个带有透视效果的正方形，并在此基础上绘制圆形。

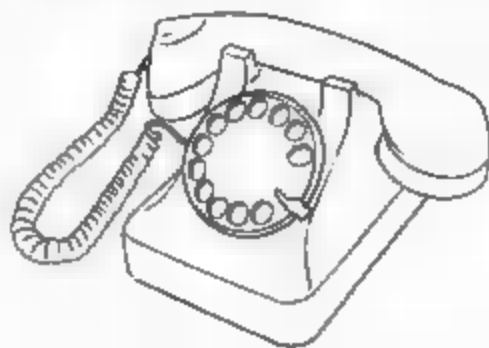
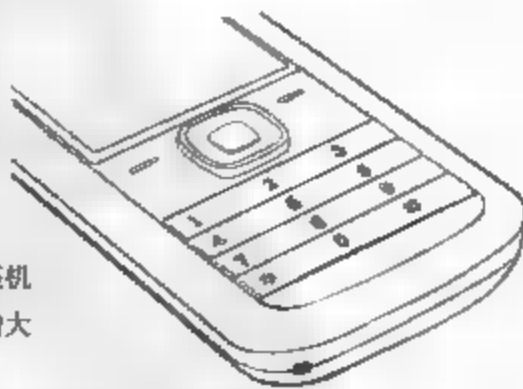
**移动电话**

**手机的正面**

标准的长方体结构，四个角较圆滑。手机的样式很多，我们可以自己设计喜欢的样式，但大致的结构不能改变，否则就不像手机了。

**手机的背侧面**

有些手机带有照相的功能，因此需要画出摄像头，还有的手机在下方有两个挂手机挂饰的小孔。

**手机的正侧面**

手机的侧面有USB接口，或充电的接口。绘制时需要表现出凸起的键盘按钮。

**把握比例结构**

左图是人的手与座机和移动电话之间的大小对比。

在绘制手机的键盘时，需要仔细表现出按键上面的阿拉伯数字。其他的细节可以简化掉。

# 通讯用品展示

# 娱乐用品

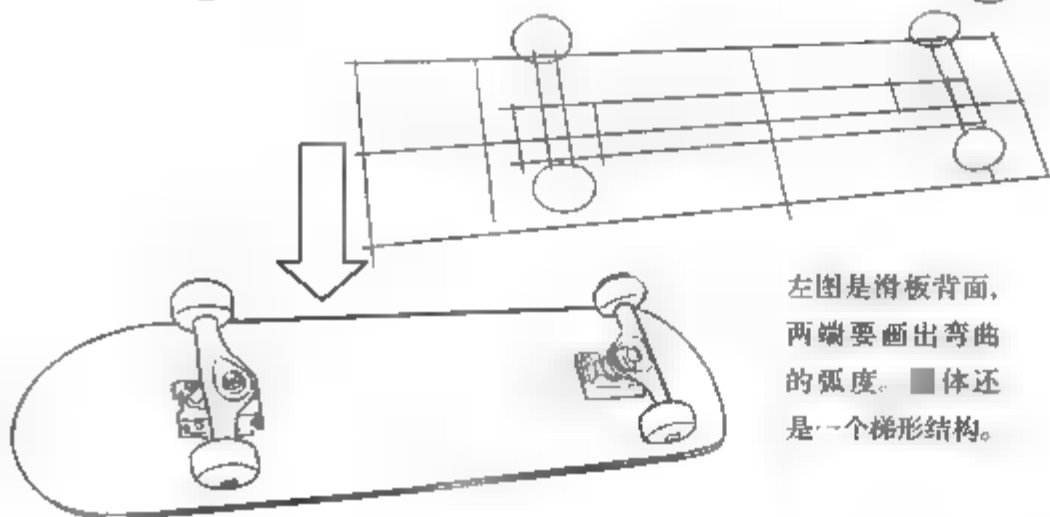
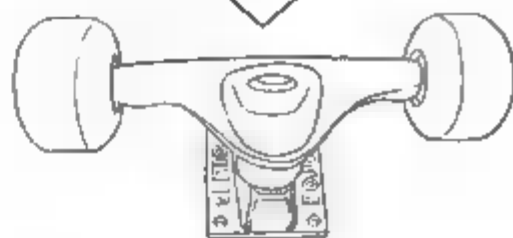
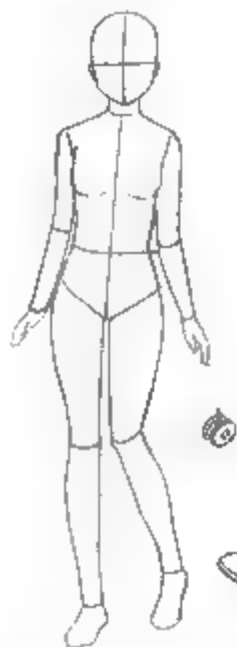
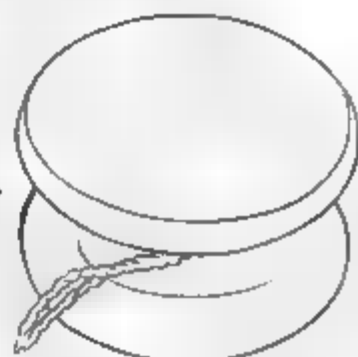
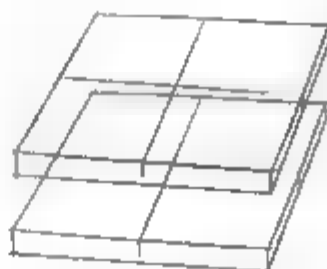
娱乐用品是我们生活中不可或缺的，我们平时玩的游戏机、棋牌、吉它还有种种小玩具都是生活中常见的娱乐用品。它们既能够陶冶我们的情操，又可以锻炼我们的思维能力，提高我们的反应速度。

## 娱乐用品基本画法

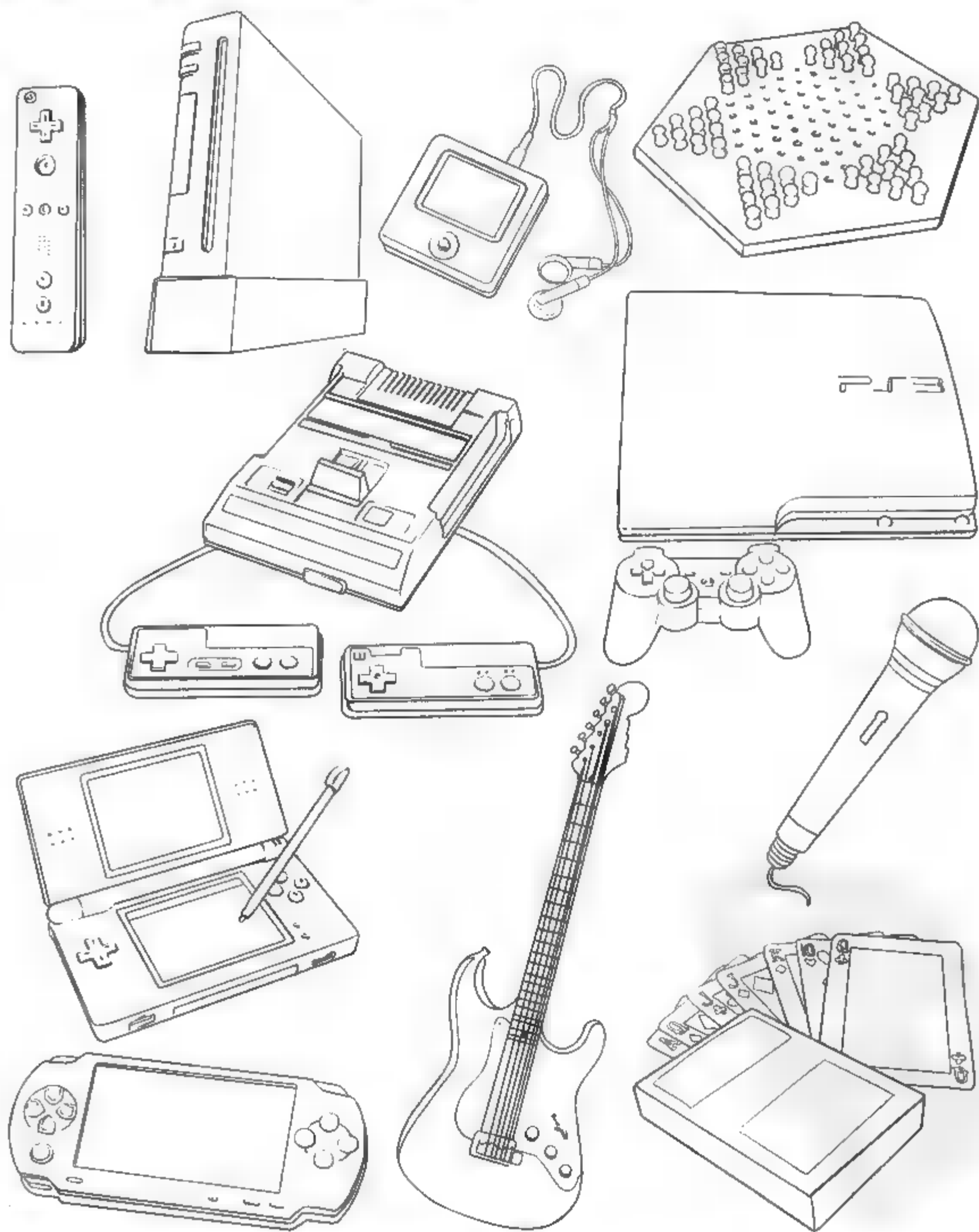
娱乐用品种类繁多，在这里我们仅选取滑板和■悠球来讲述其绘制方法。它们看起来很复杂，其实是由数个几何图形组合而成。让我们一起来分解它们吧。

左图是从正上方看到的滑板结构。它的前部要略宽于后部。绘制结构草图的时候，■一个梯形来表示。

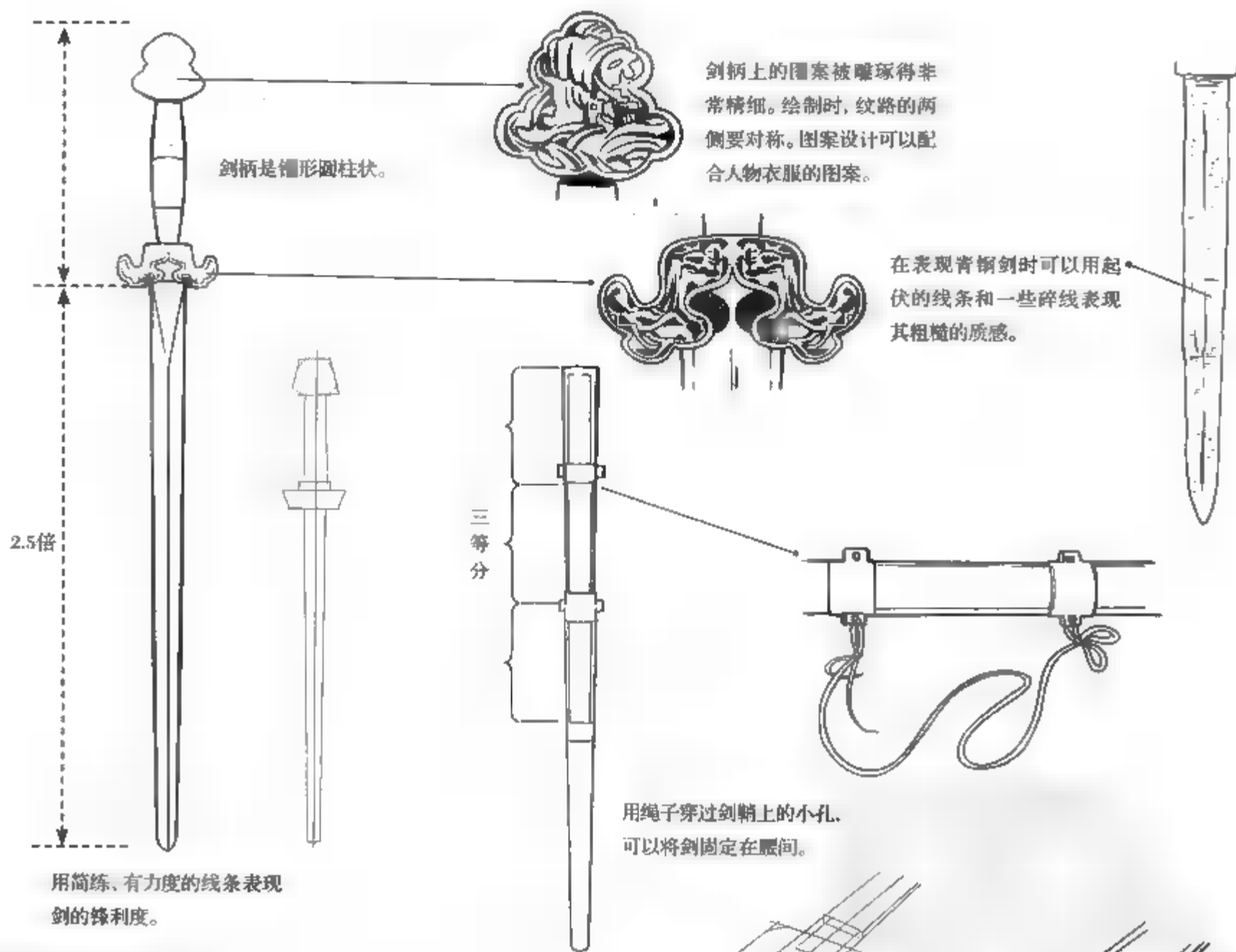
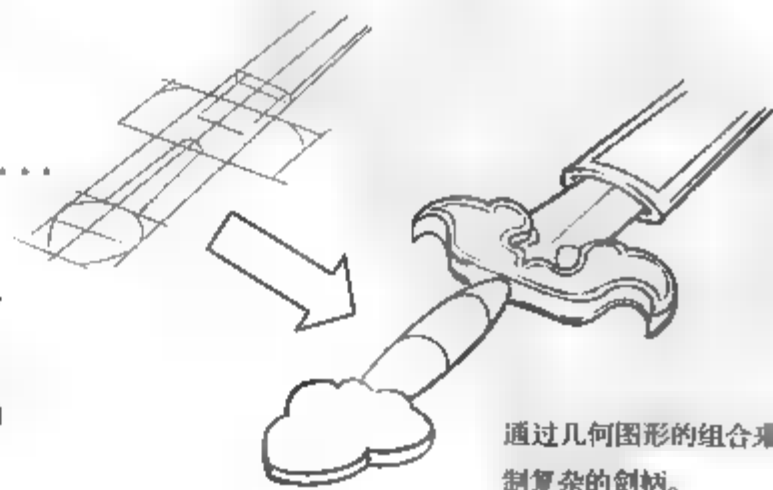
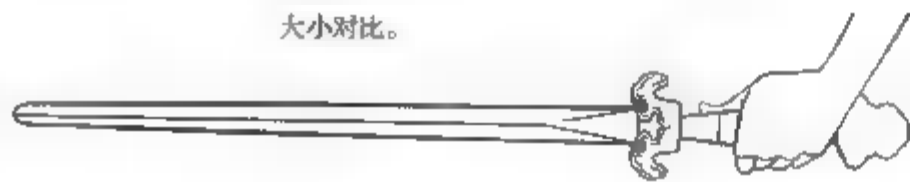
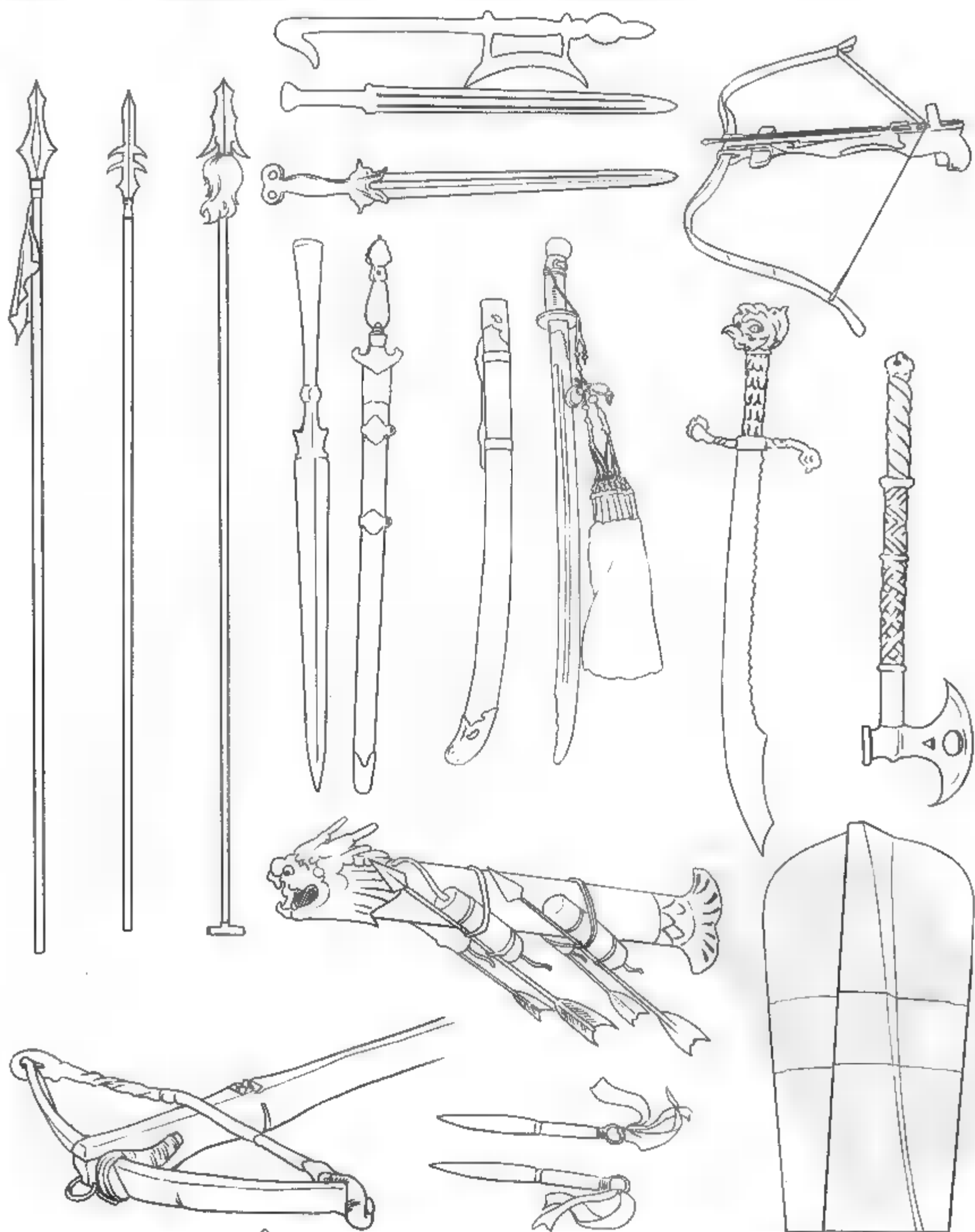
左图是从侧面看到的滑板结构。滑板不是一个平直的板子，前后稍稍翘起。下面是滑轮。

滑轮的特写。有点像哑铃状的结构。画出两个椭圆形代替轮子，中间通过一个圆柱体连接。

左图是滑板背面，两端要画出弯曲的弧度。■体还是一个梯形结构。

## 把握比例结构

左图是人体与滑板和悠悠球之间的大小对比。

悠悠球是由两个同等大小的圆形结构组成的。先绘制两个正方体，且中间有一定的间隔，注意把握透视的效果。

PS3

# 10 古代兵器

虽然我们处于现代社会，但是以古代为题材的动漫却十分流行。学习绘制古代兵器对于我们表现古代题材的漫画非常重要。下面我们就一起来学习古代兵器的绘制方法。

**古代兵器基本画法**

古代兵器的材料主要是金属和木料。由于是纯手工制作，因此在做工上非常精细，如剑柄上雕刻的花纹。当然，这也加大了我们绘画的难度。

# 现代兵器

现代兵器融合了高科技元素，结构复杂、细节繁琐。绘制这类兵器时需要参考真实的照片，把握好真实的结构特征。不仅如此，我们还需要大致了解其各个元件的功能，这样才能准确绘制出现代化兵器。

## 现代兵器基本画法

现代化的兵器多种多样，绘制起来比较复杂。在此我们仅挑选手枪作为案例，介绍其具体的结构特点和绘制方法，希望对大家有所帮助。

枪身2/3处是枪柄的位置。

枪筒的高度是枪柄的1/3。

扳机的高度是枪柄的1/3。

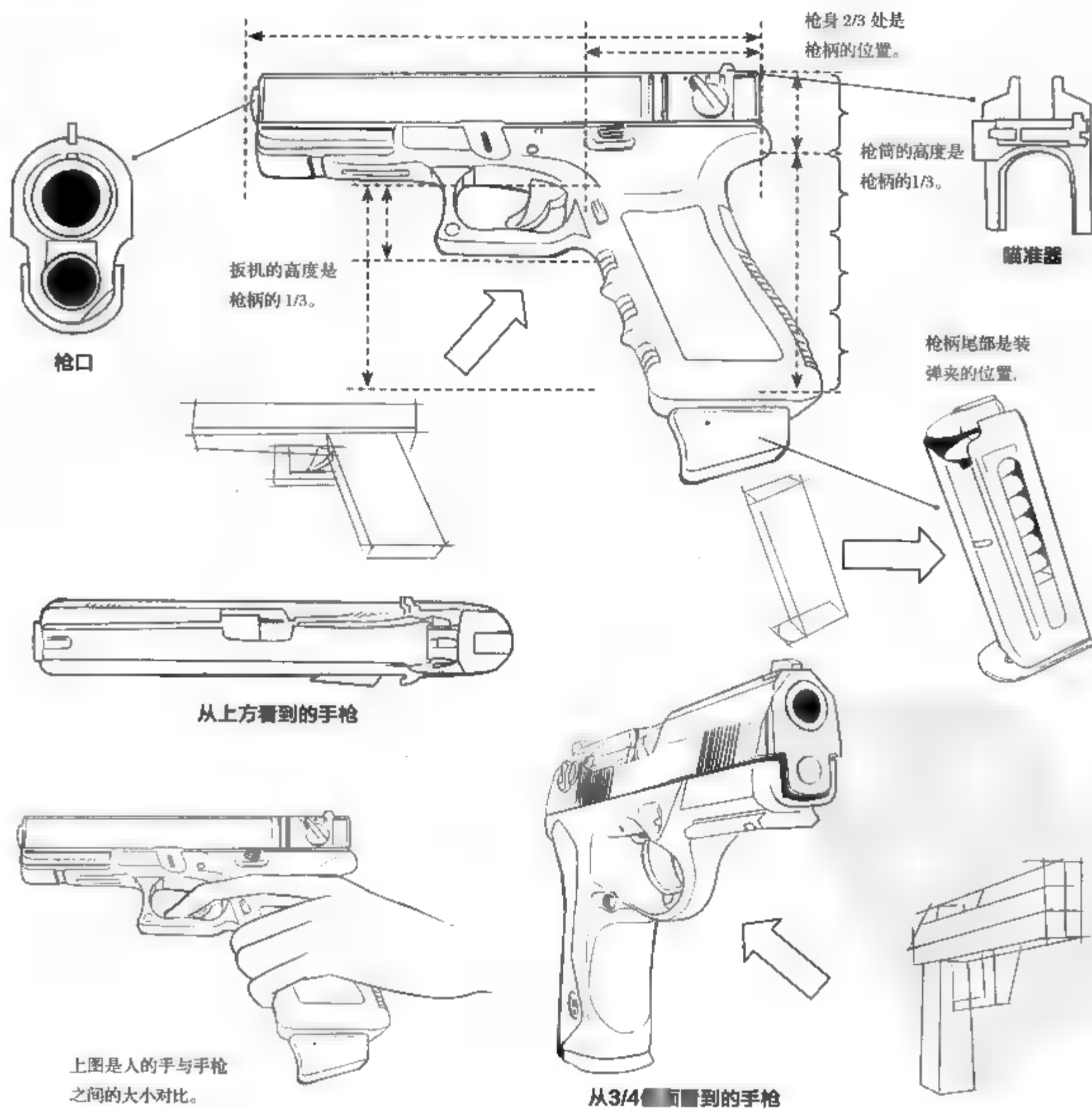
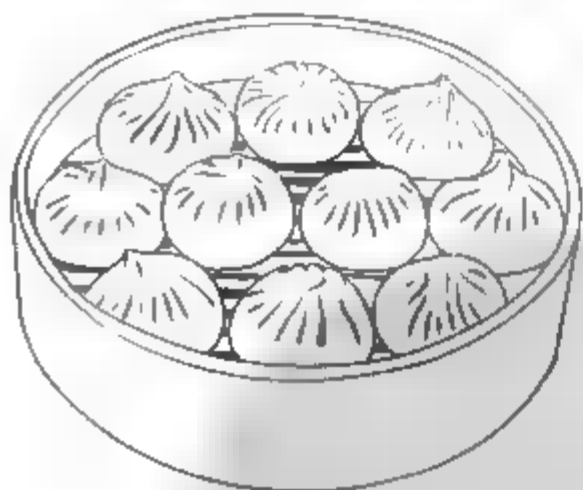
枪口

瞄准器

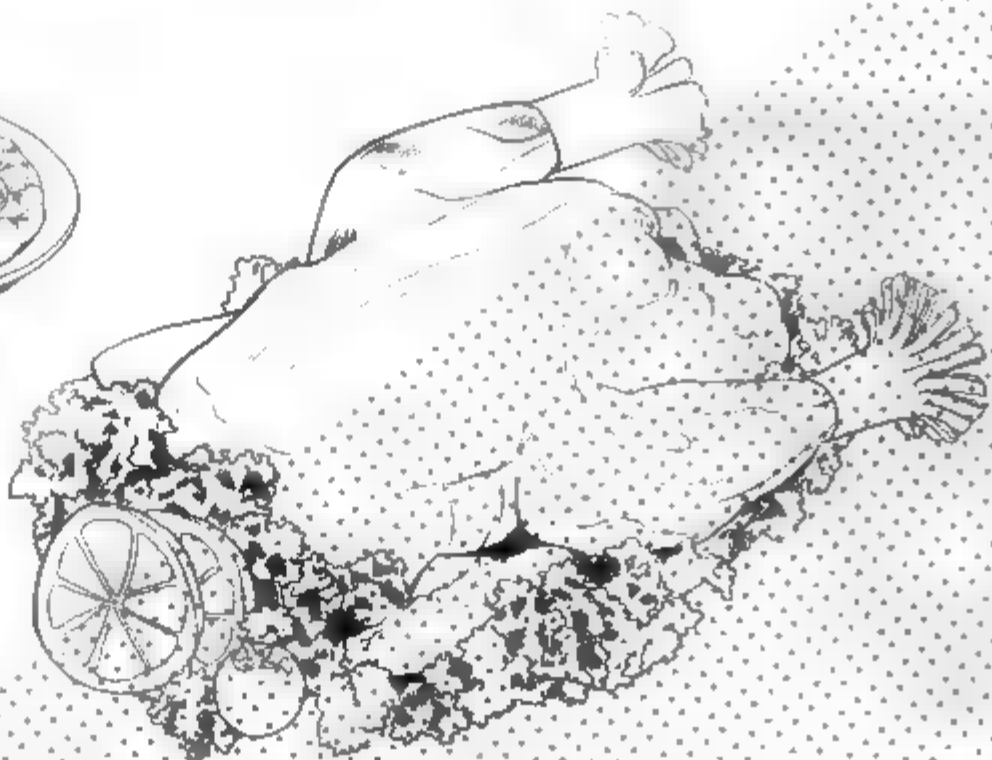
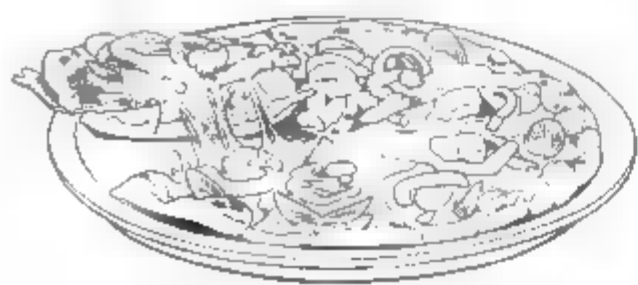
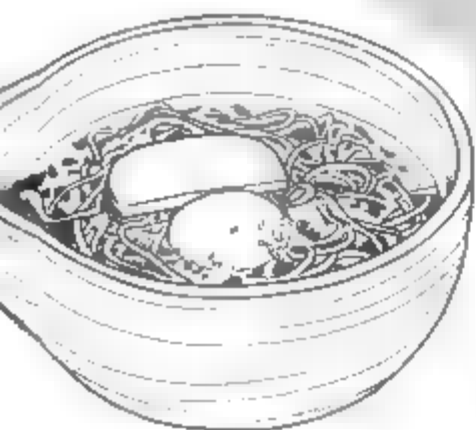
枪柄尾部是装弹夹的位置。

从上方看到的手枪

上图是人的手与手枪之间的大小对比。

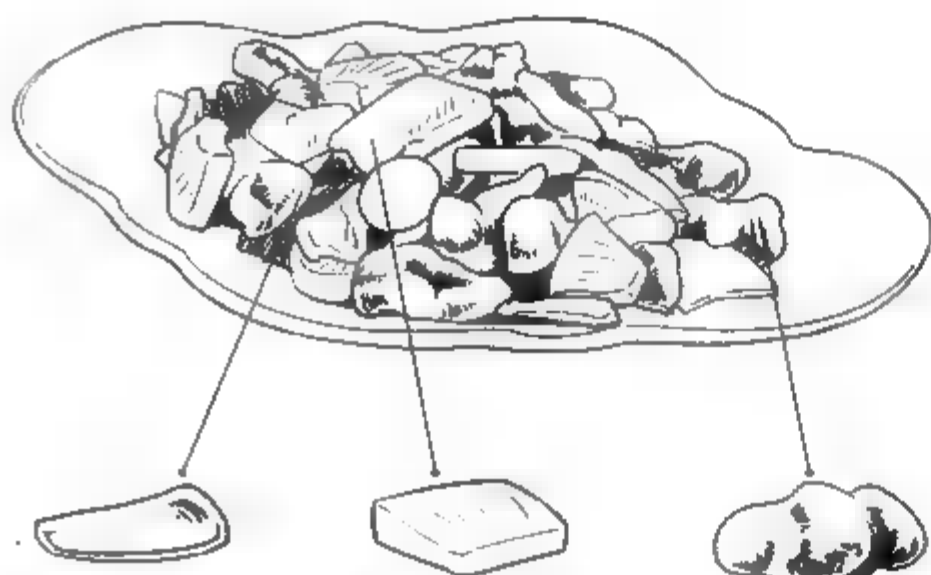
从3/4侧面看到的手枪

## 漫画道具、美食篇

# 漫画美食

人们都难以抗拒美食的诱惑，自从有了人类，饮食文化就逐步发展起来。如今，人们已经不能满足于仅仅填饱肚子，人们在追求物质文明的同时，也在尽量追逐精神上的满足。因此，饮食逐步发展成为一种文化。下面就让我们一起来学习各种美食的画法。

# 亚洲美食

我们虽身处亚洲，但我们对博大精深的亚洲饮食文化又了解多少呢？本节我们就一起来学习以中国美食为代表的亚洲美食的表现方法。让我们在学习绘制方法的同时，也增加对亚洲饮食文化的了解。

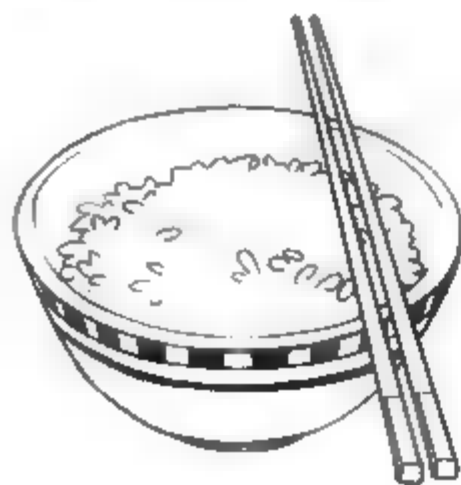
## ● 1.1 中国美食的基本画法

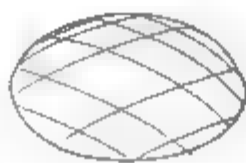
中国饮食文化历经五千年的传承，在菜系上，有鲁、川、苏、粤、浙、闽、湘、徽八大菜系，各个菜系都具有鲜明的地方风味特色。从整体上说，中国以米和面作为主食。

**切片的灯笼辣椒**
不用太多笔触，只需画出其圆滑的形状。

**萝卜**
要画出厚度，并用轻柔的笔触画出肌理。

**肉**
用粗犷的线条和排线表现肉的质感。

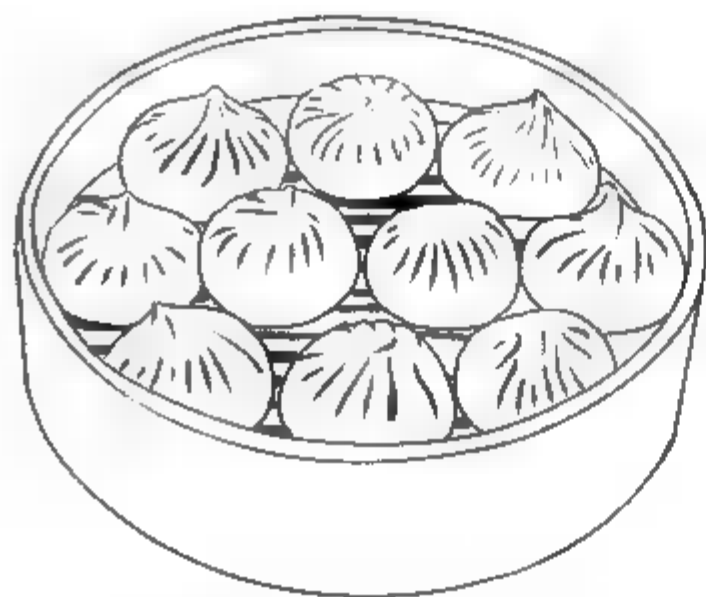
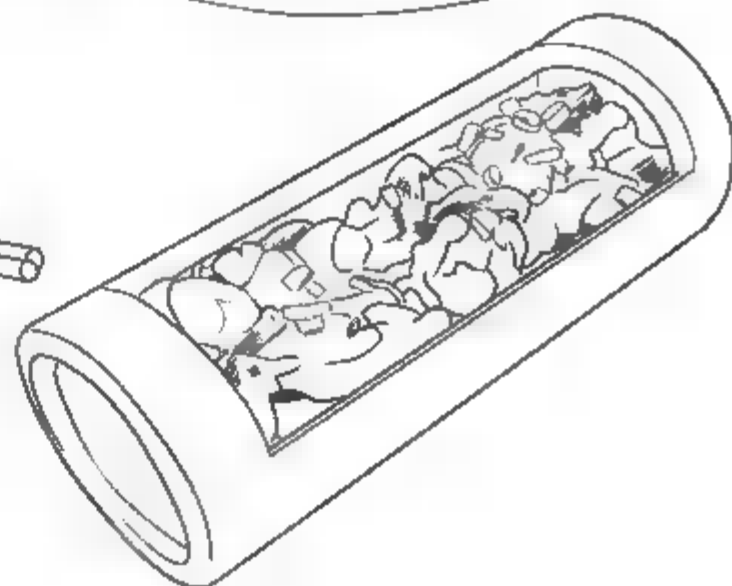
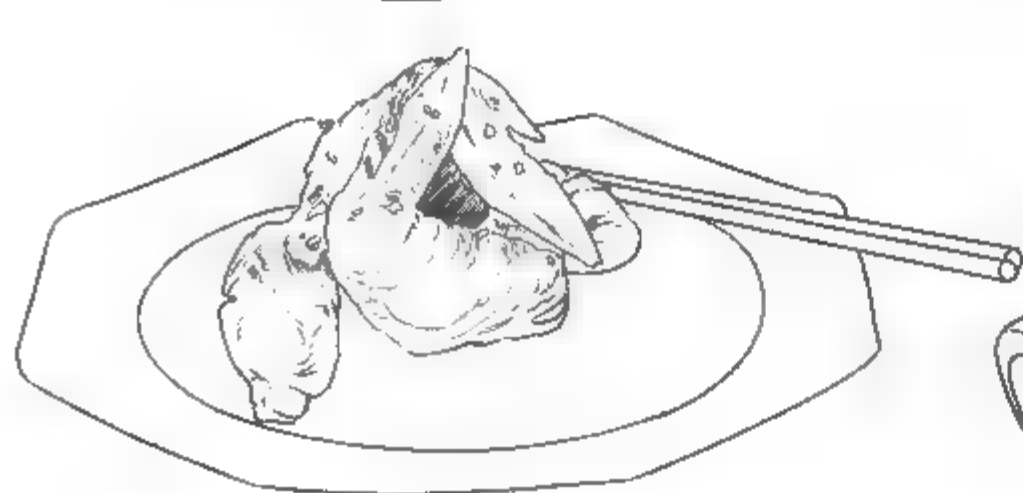
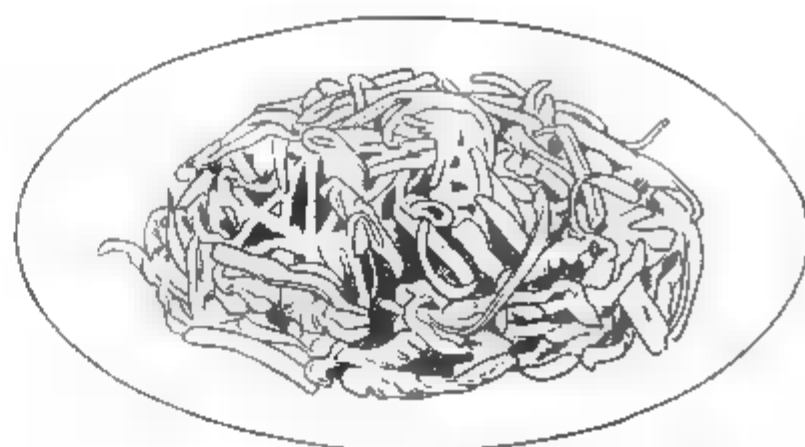
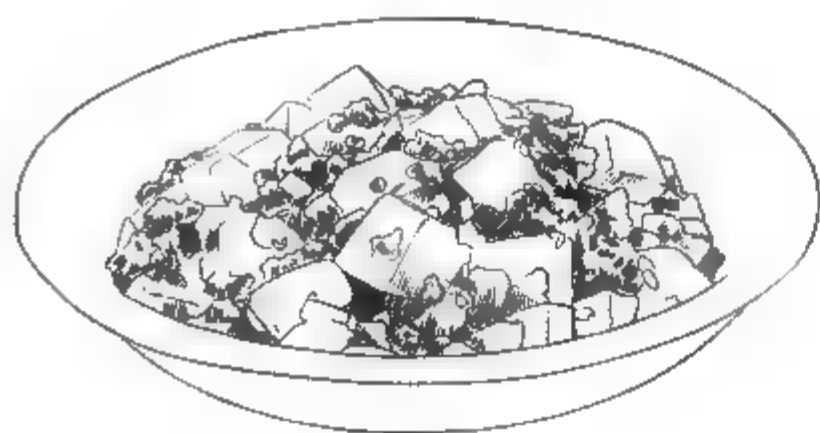
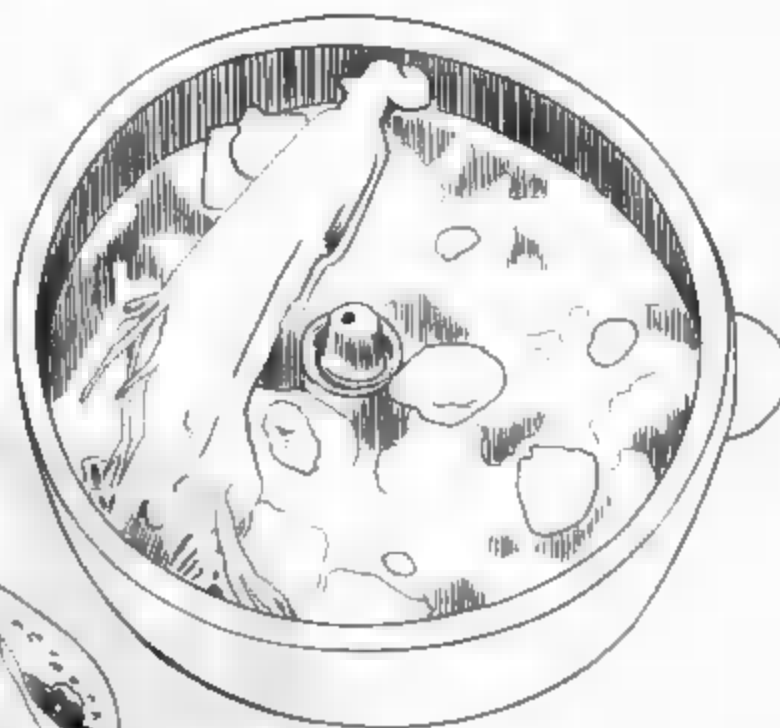
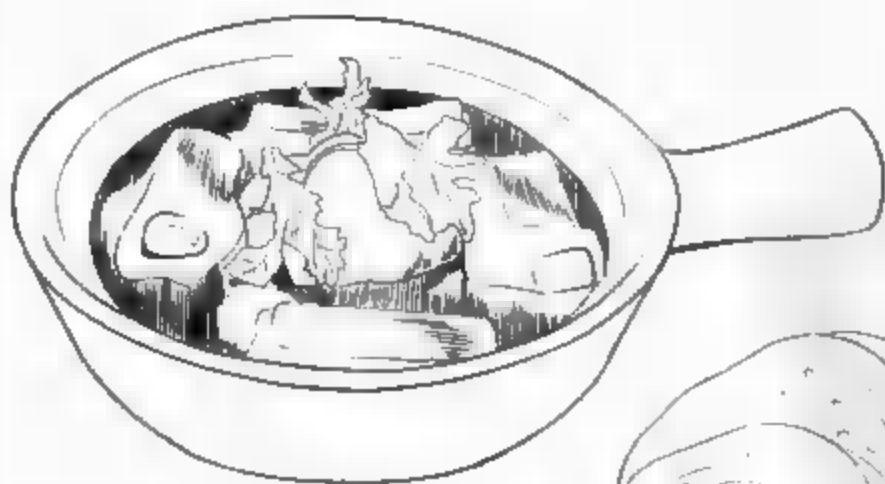
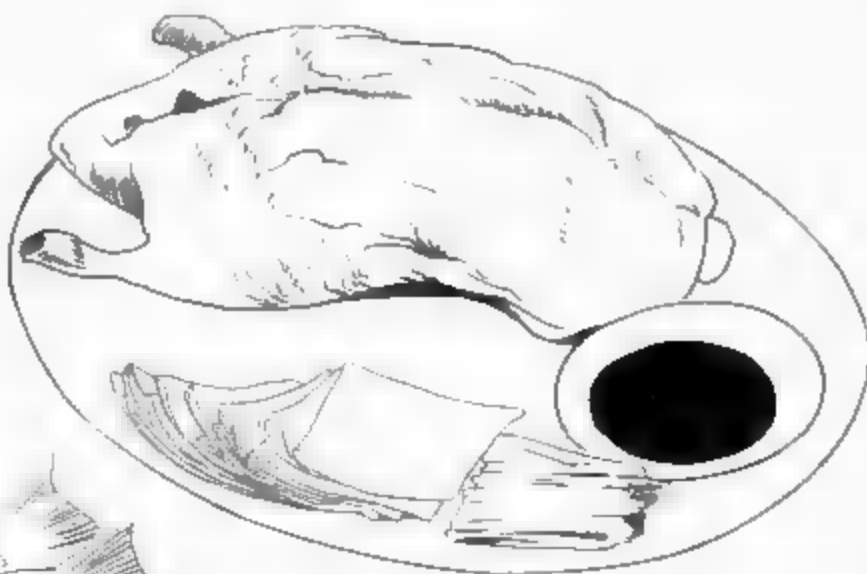
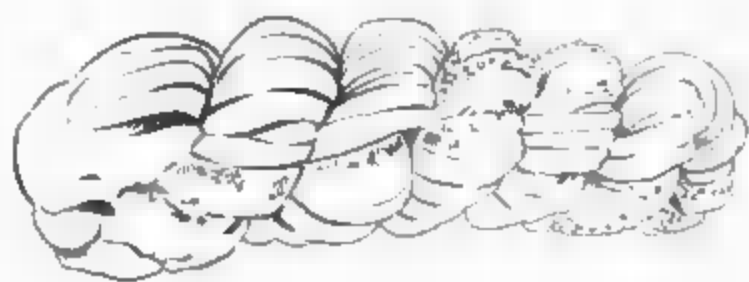
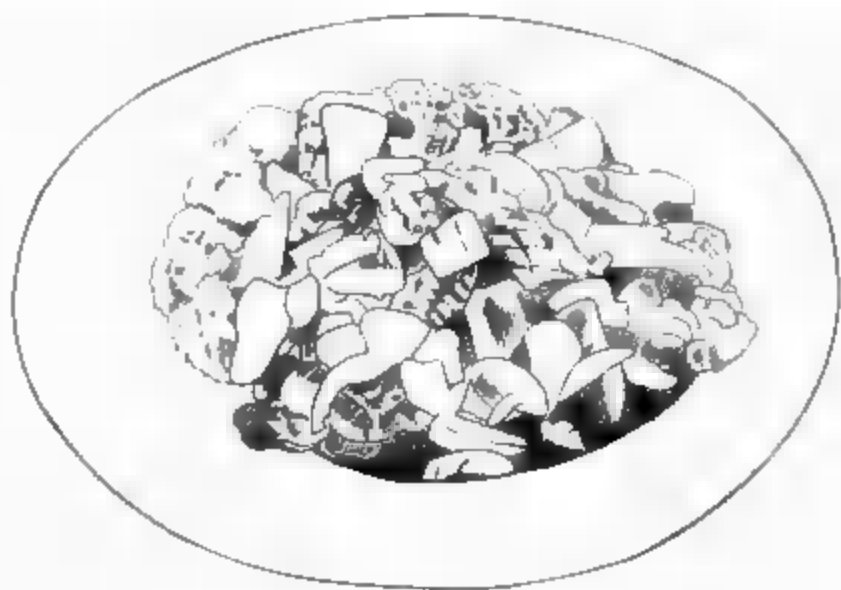
**海带**
用密集的排线和留白来表现海带的质感。

**排骨**
用凹凸不平的线条表现肉的质感。

**[illegible]碗**
碗边有一些花纹，表现浓郁的中国气息。

**米饭**
呈颗粒状，但不需要全部表现出来。根据透视的原理，越靠近边缘的米粒应该表现得越密集。

**用筷子吃面的画法**
筷子的正确使用方法是用右手执筷，大拇指和食指捏住筷子的上端，另外三个手指自然弯曲托住筷子，并且筷子的两端一定要对齐。

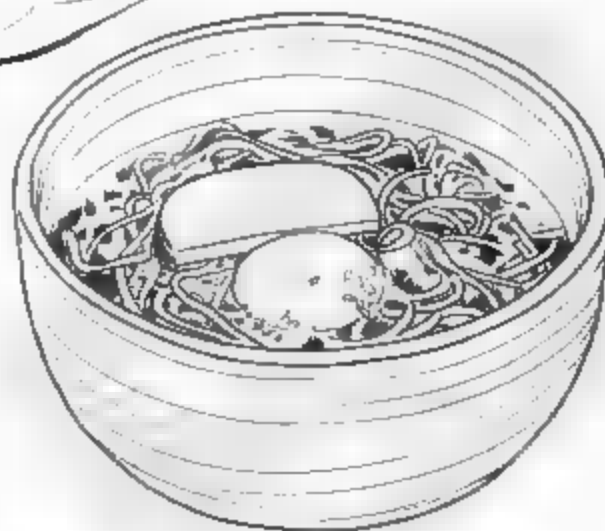
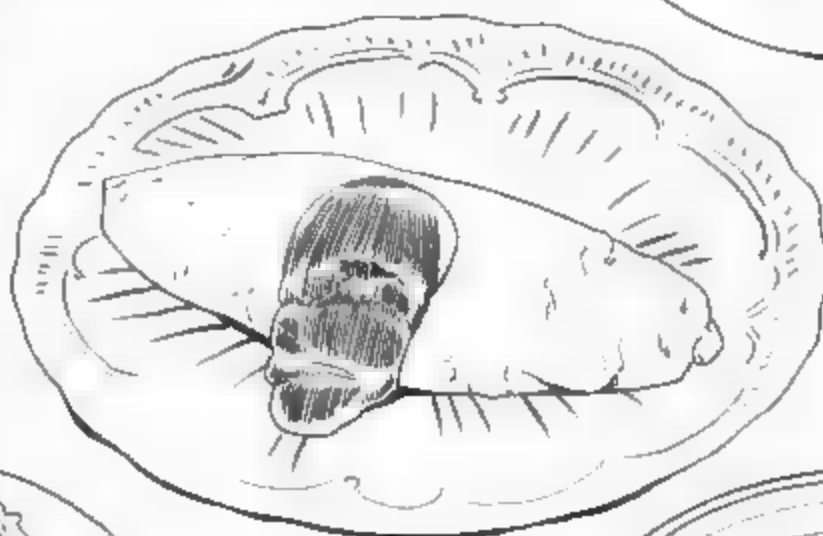
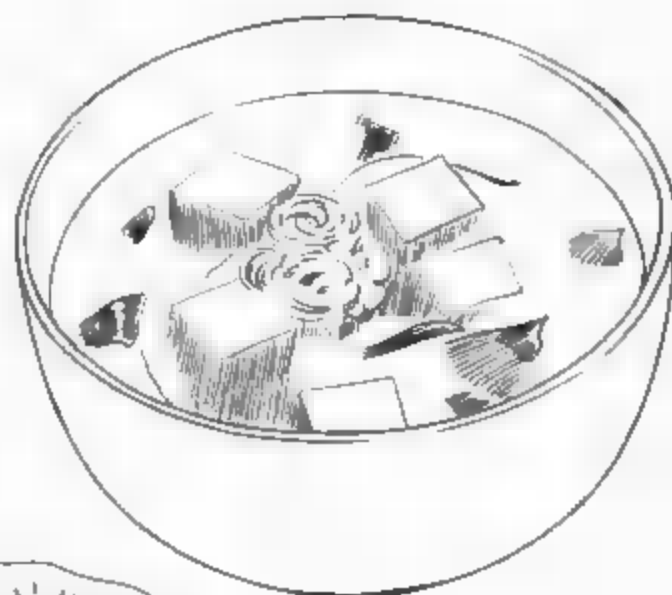
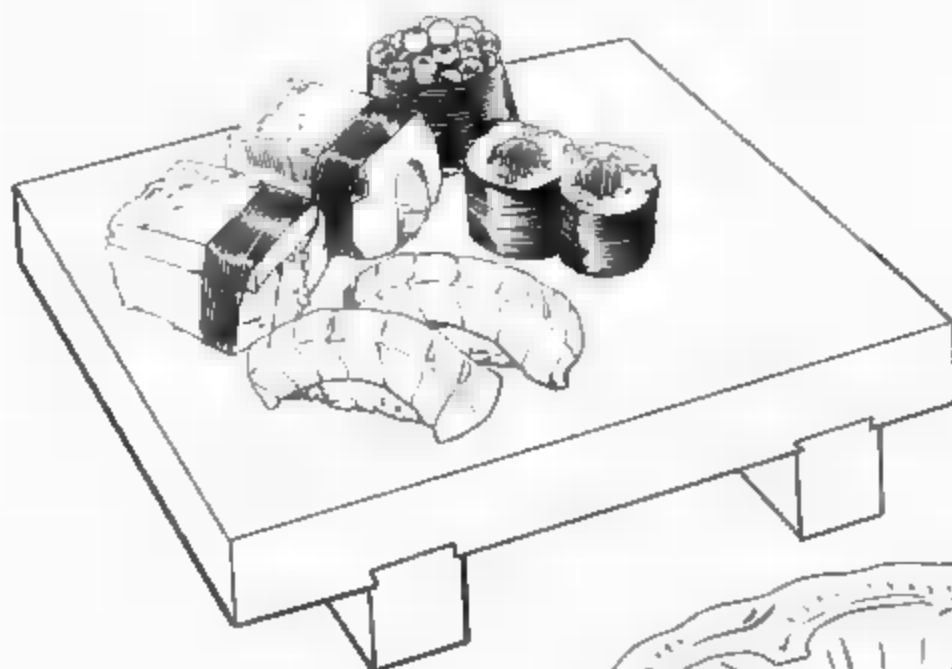
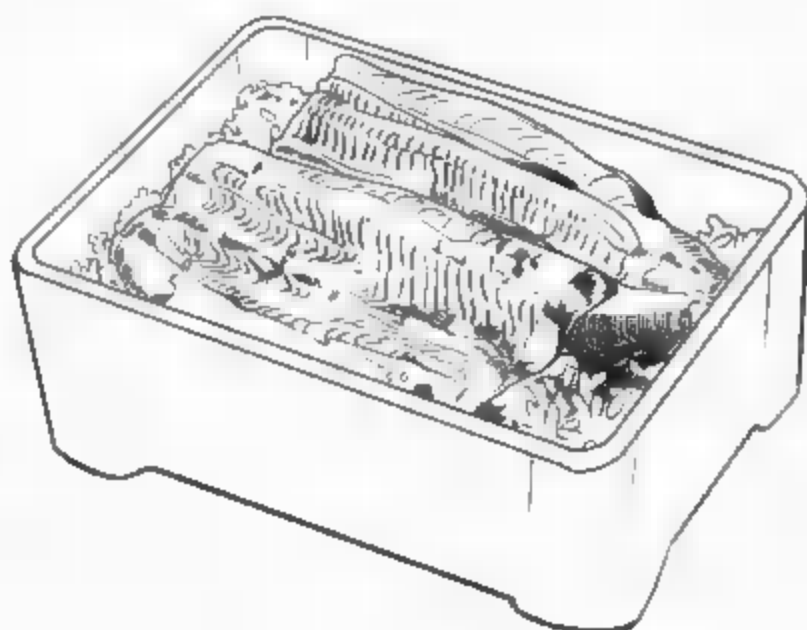
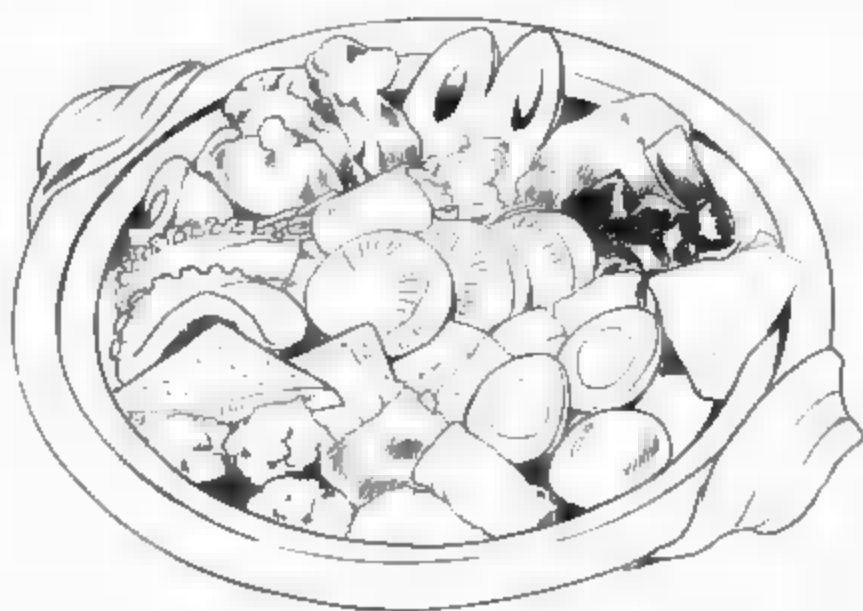
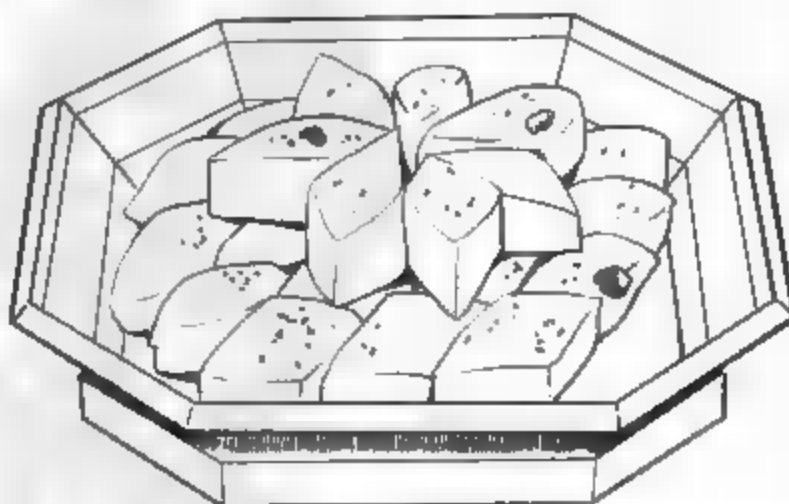
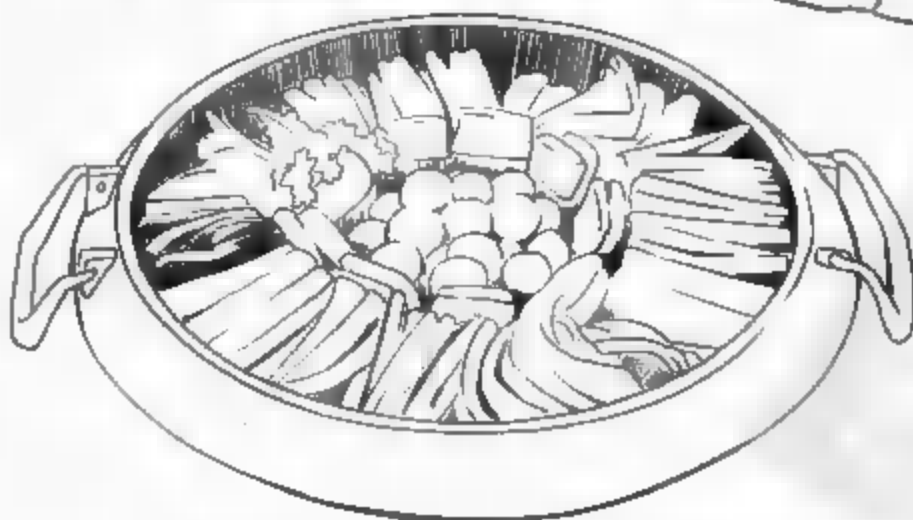
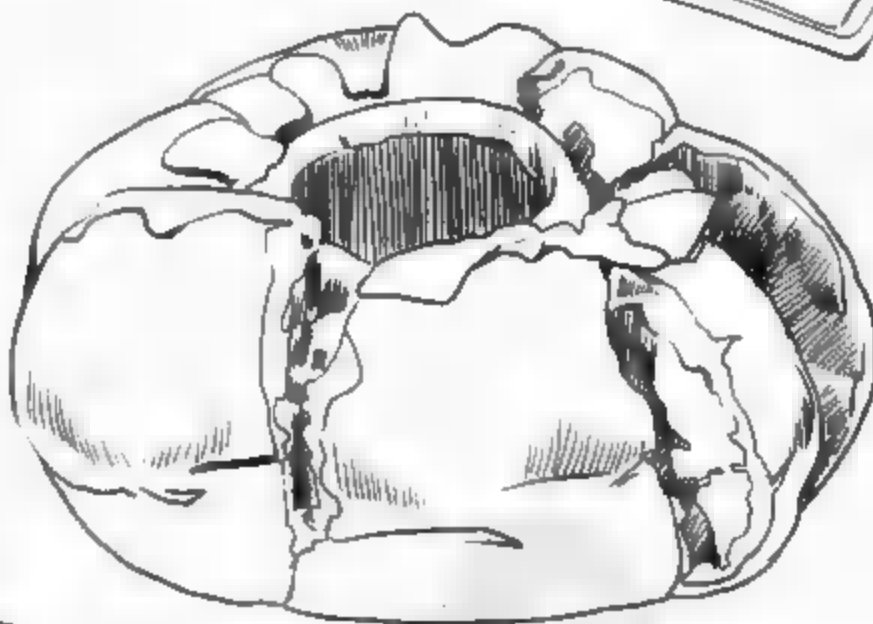
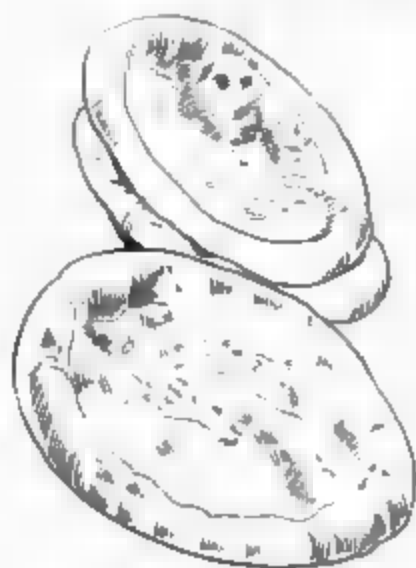
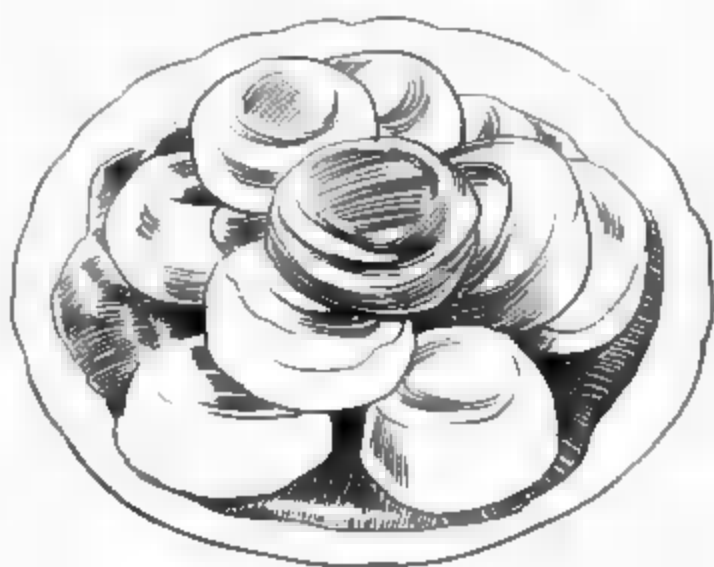
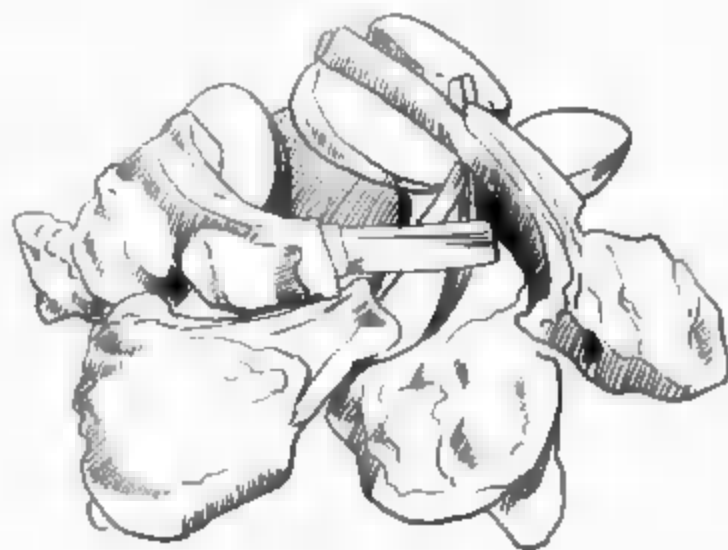
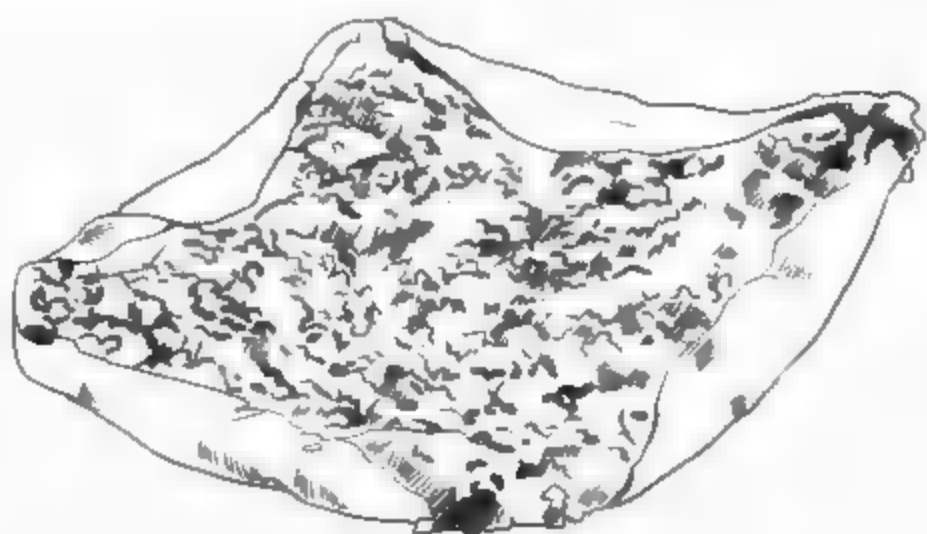
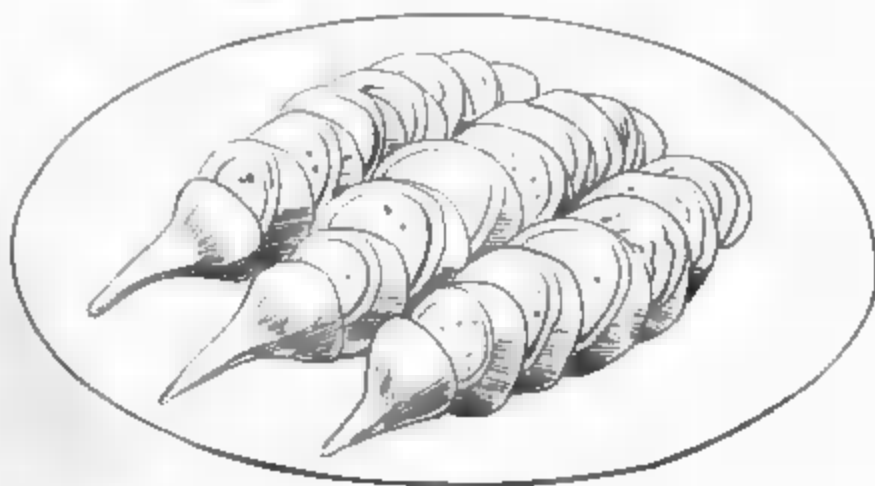
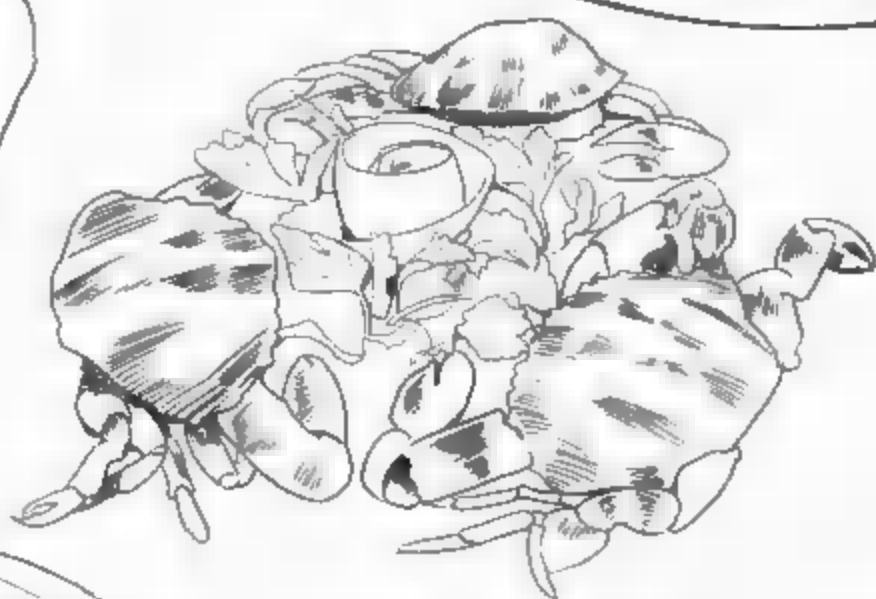
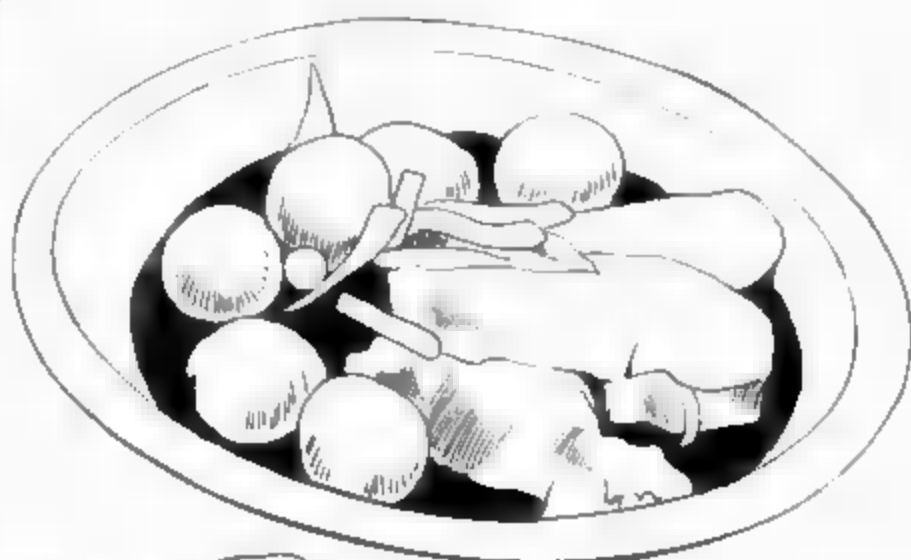
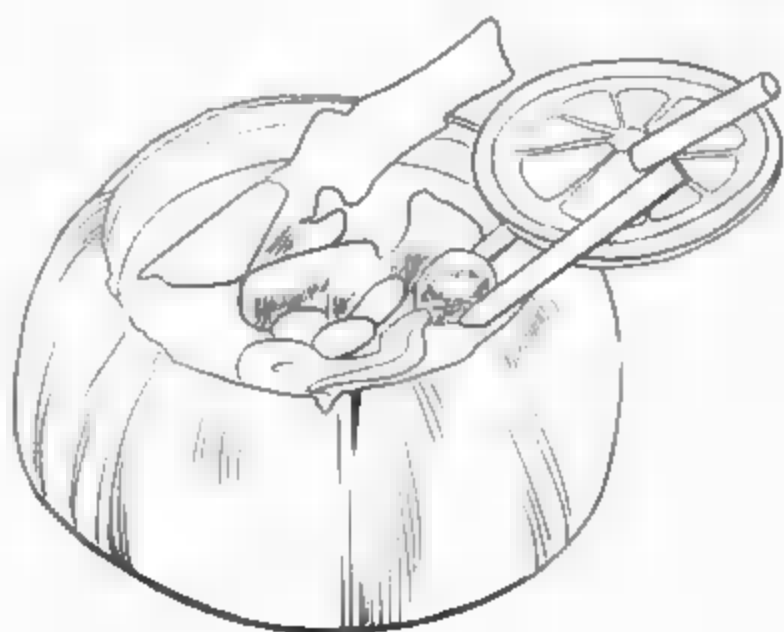
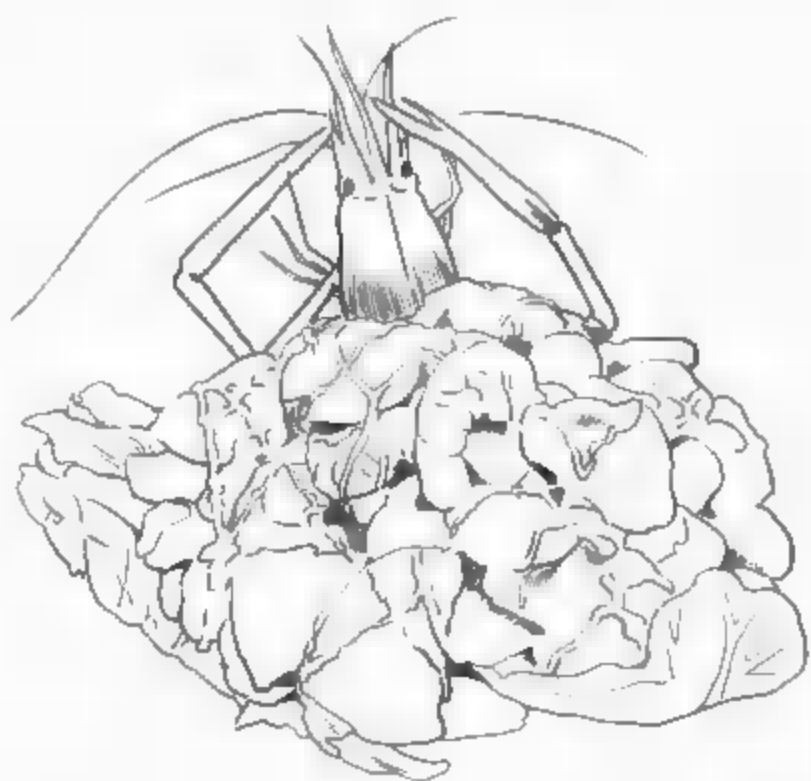
**一些有中国特色的调料**

枸杞　桂皮　蒜　八角

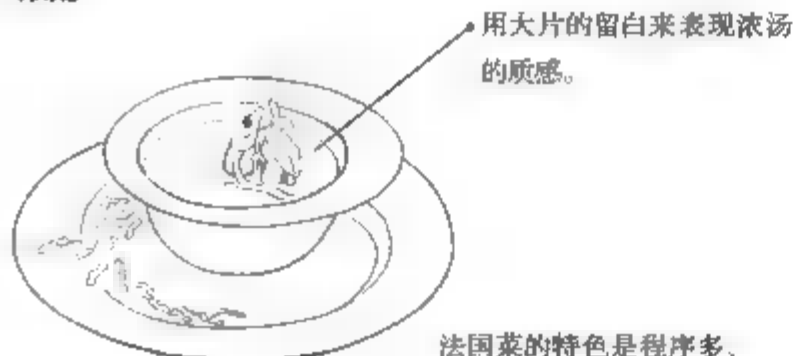
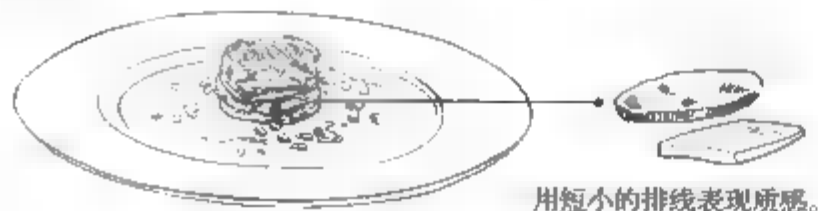
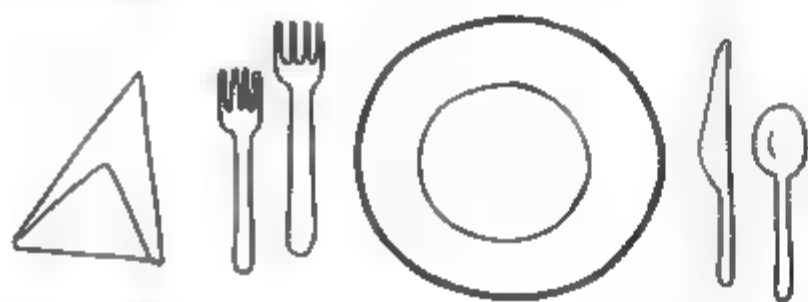
## 中国各地美食展示

## ■ 1.2 亚洲其他地区美食的基本画法

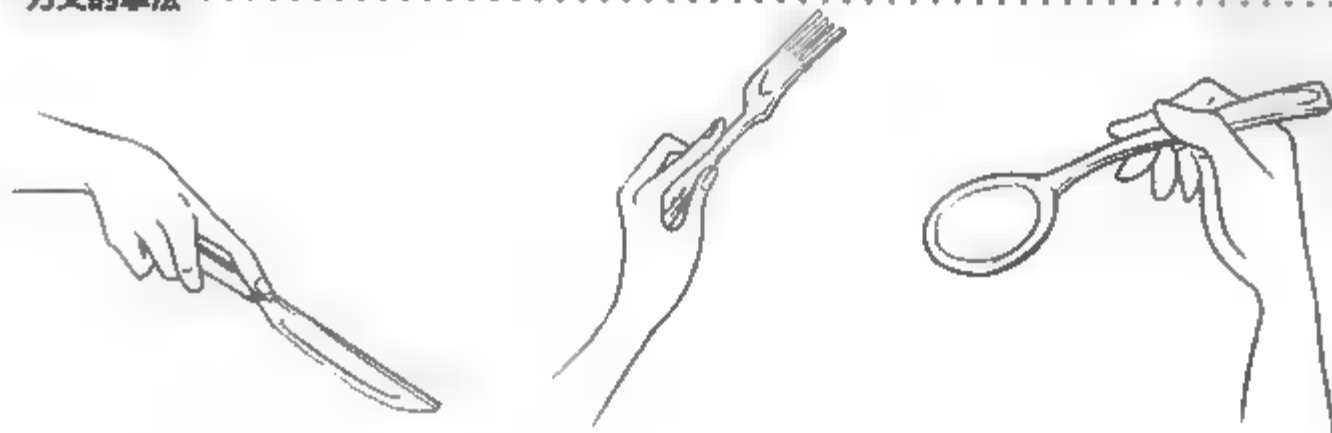
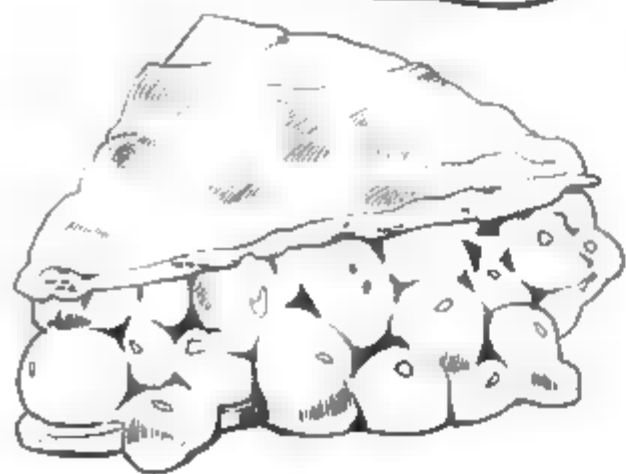
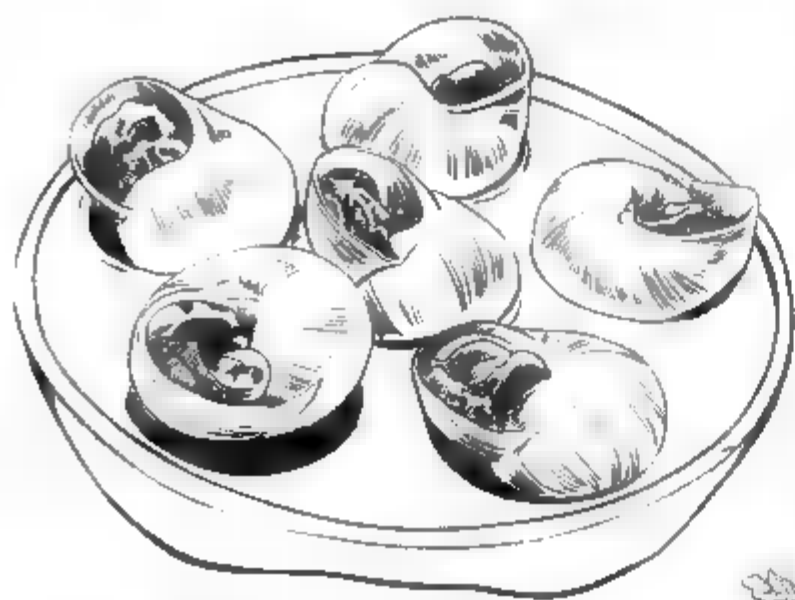
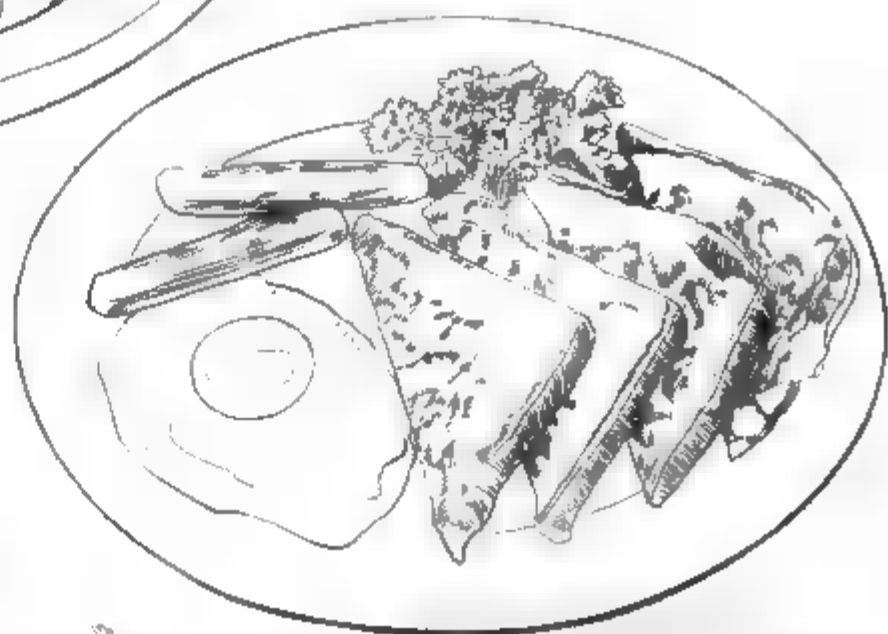
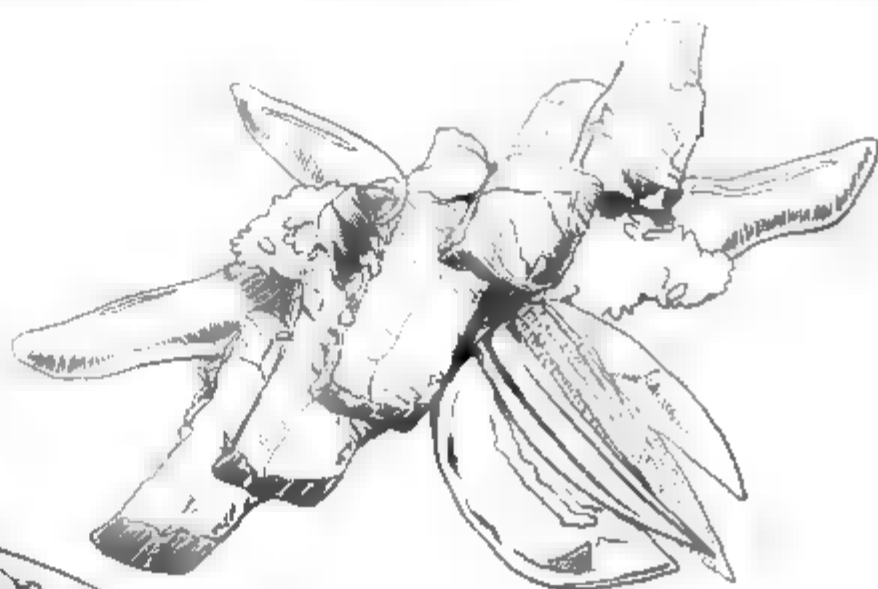
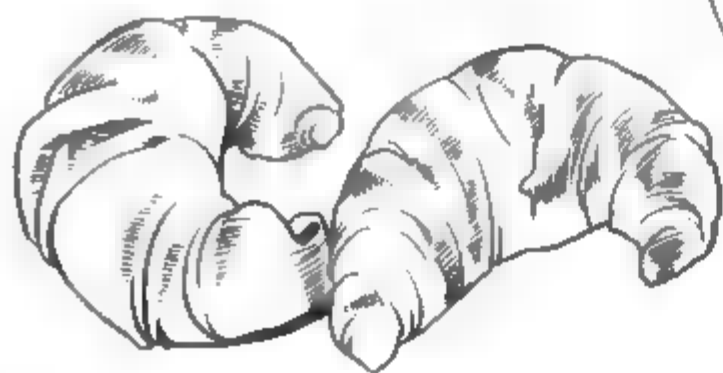
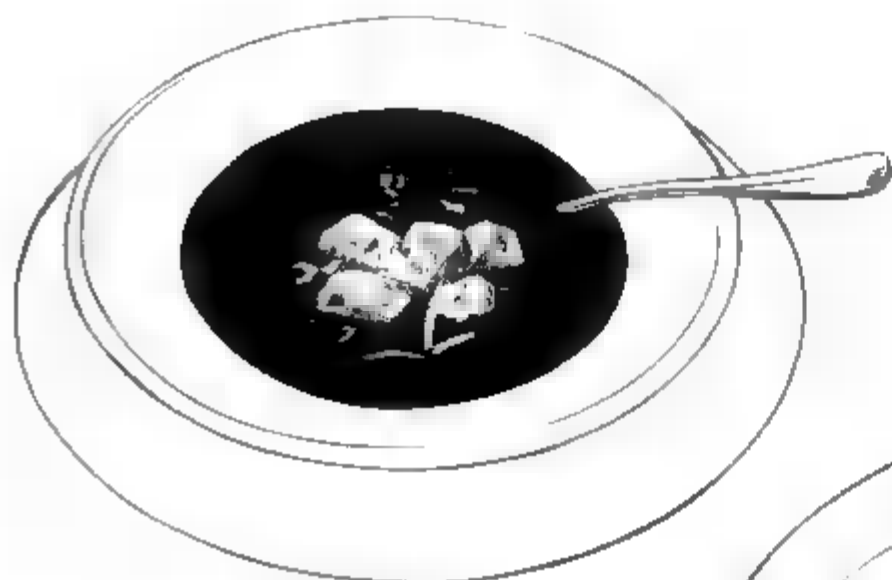
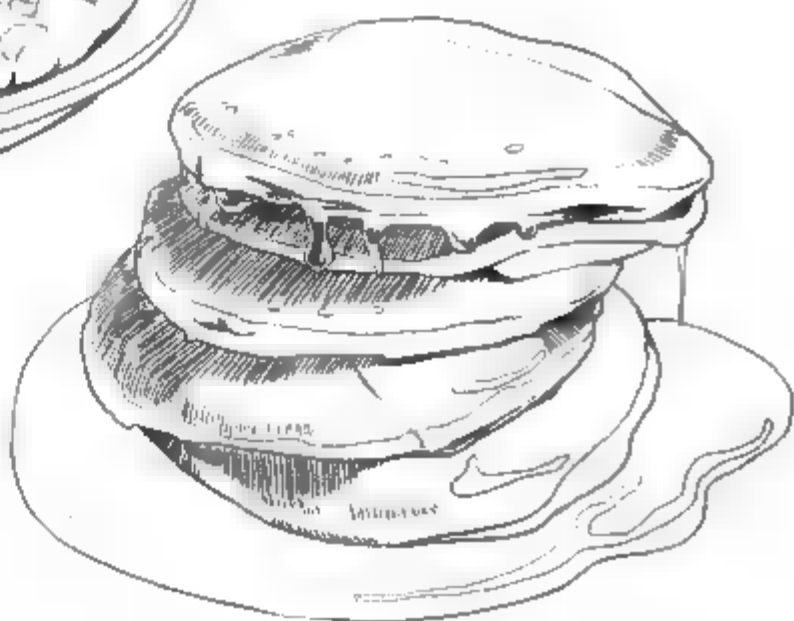
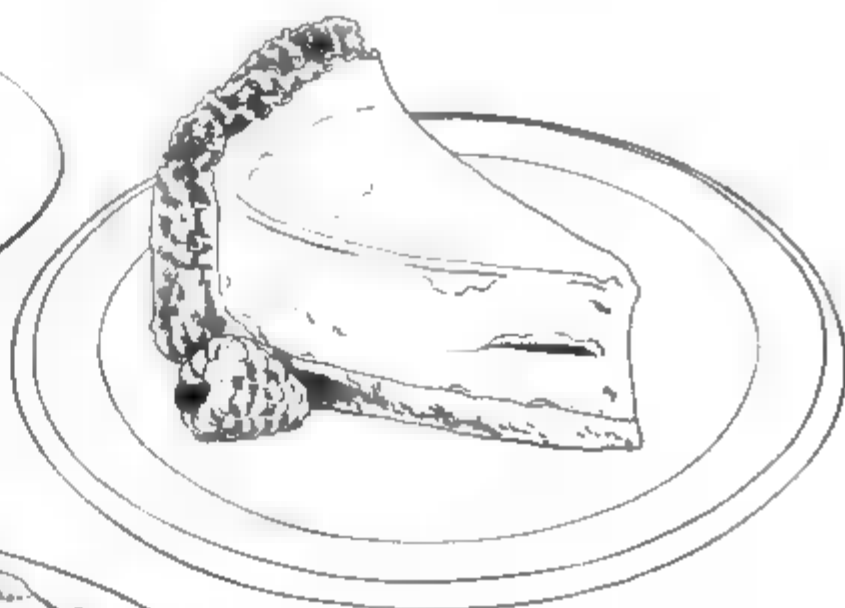
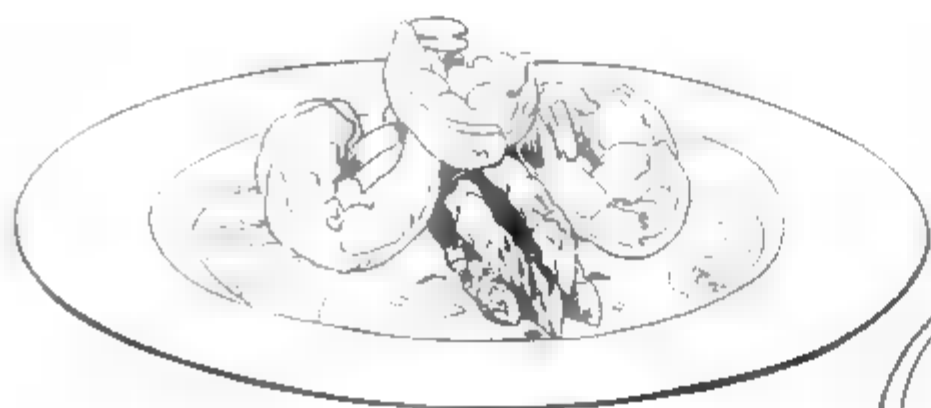
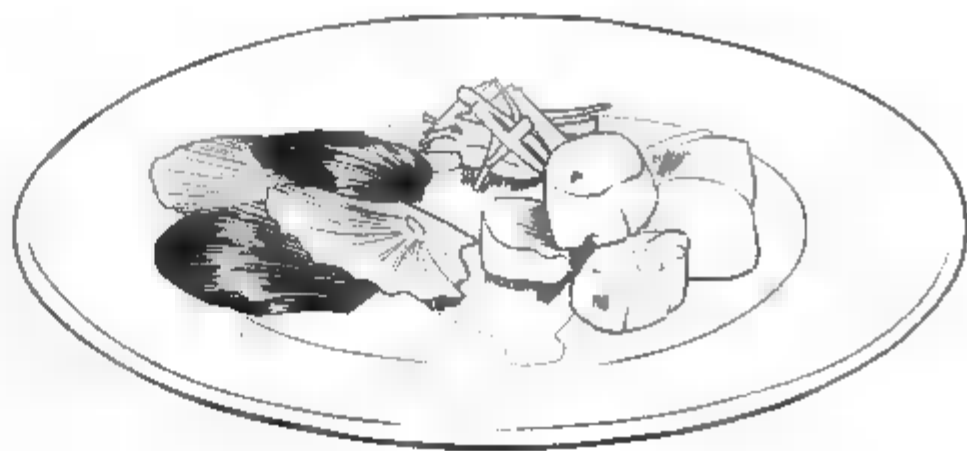
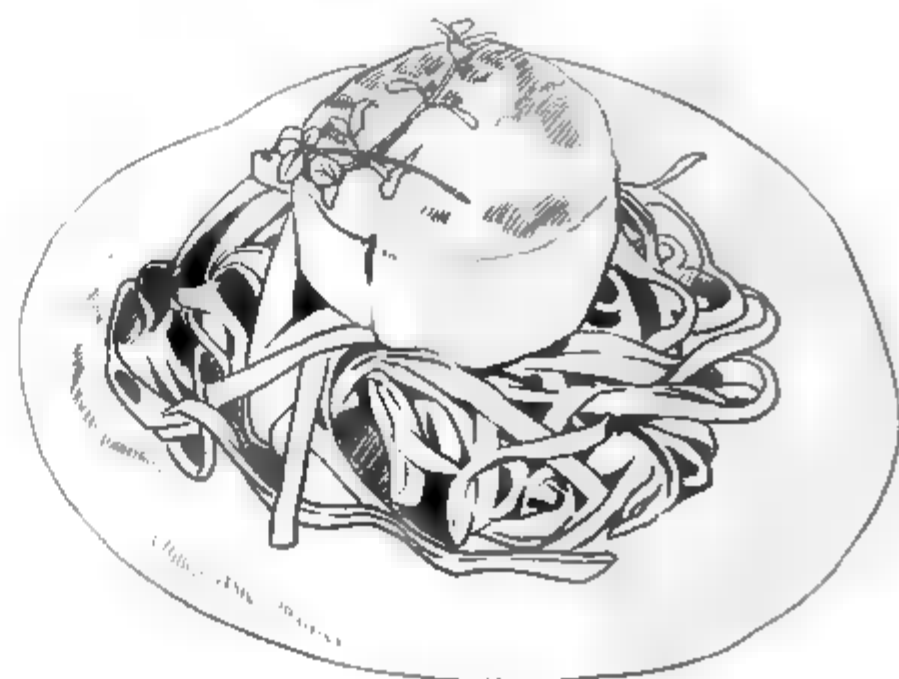
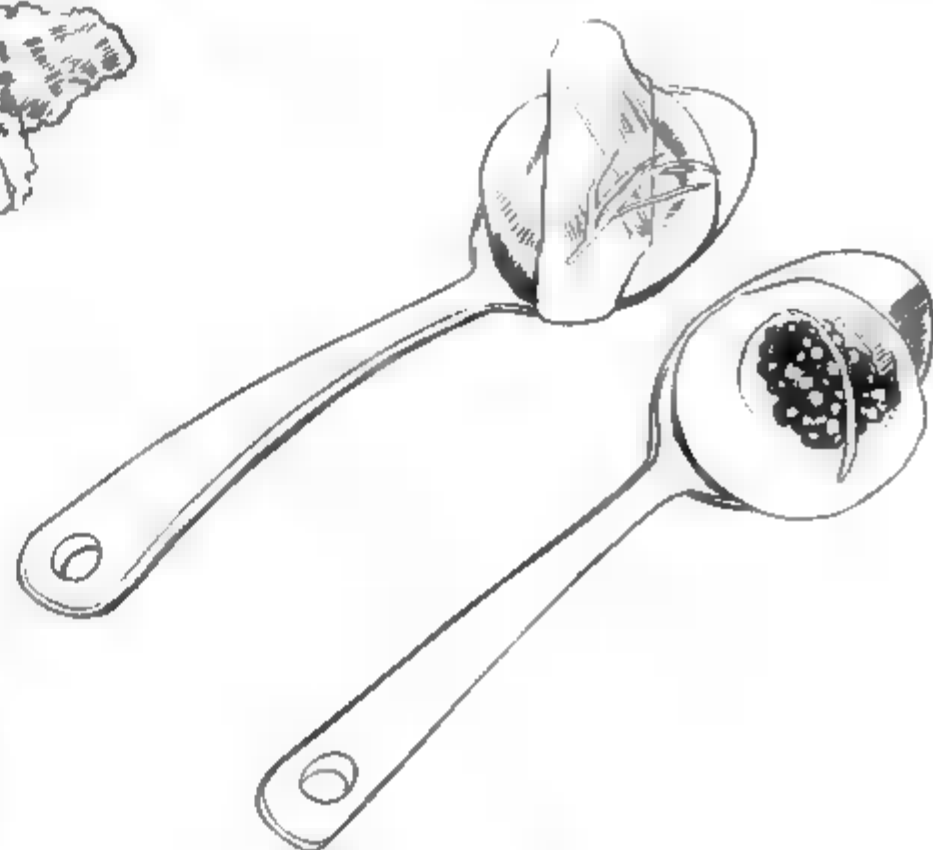
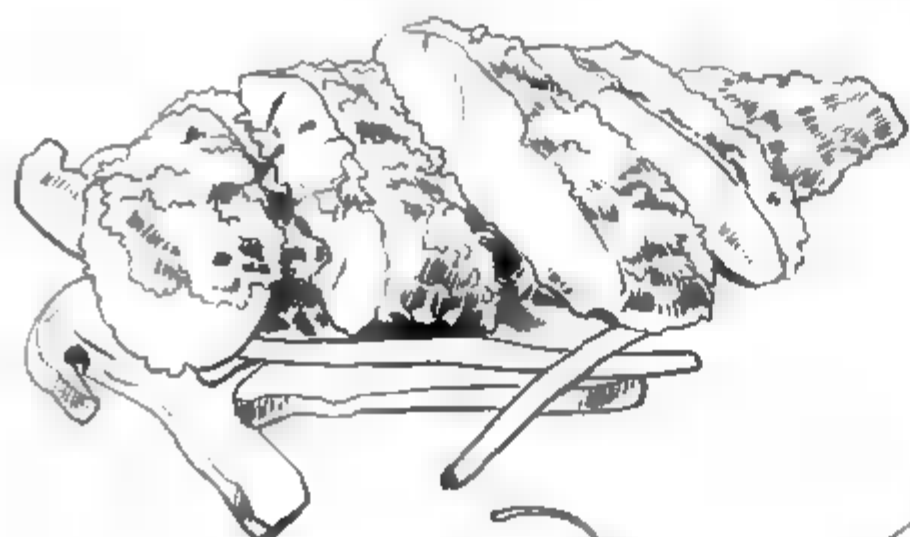
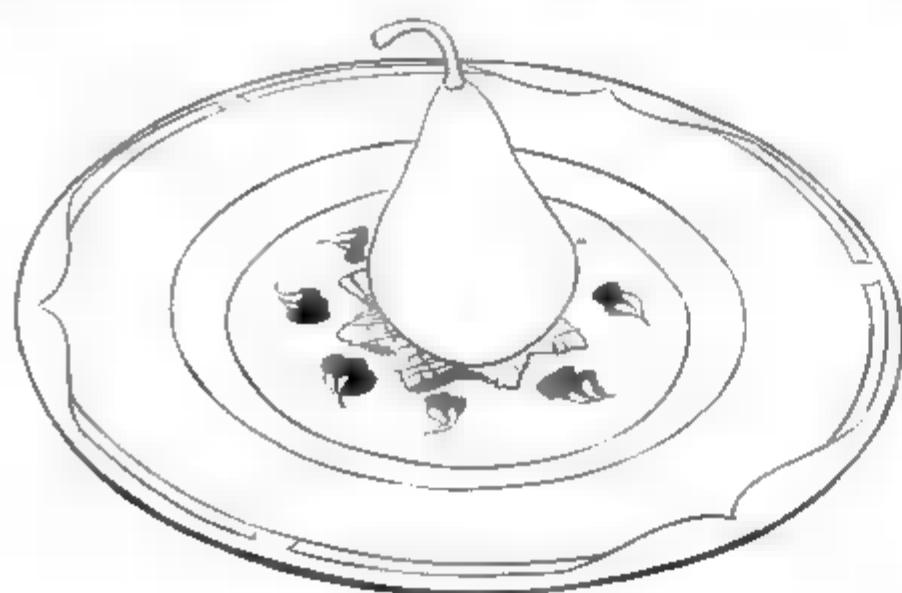
日式料理即"和食"，起源于日本列岛，并逐渐发展成为独具特色的菜肴。和食要求色自然、味鲜美、形多样、器精良，而且材料和调理法重视季节性。

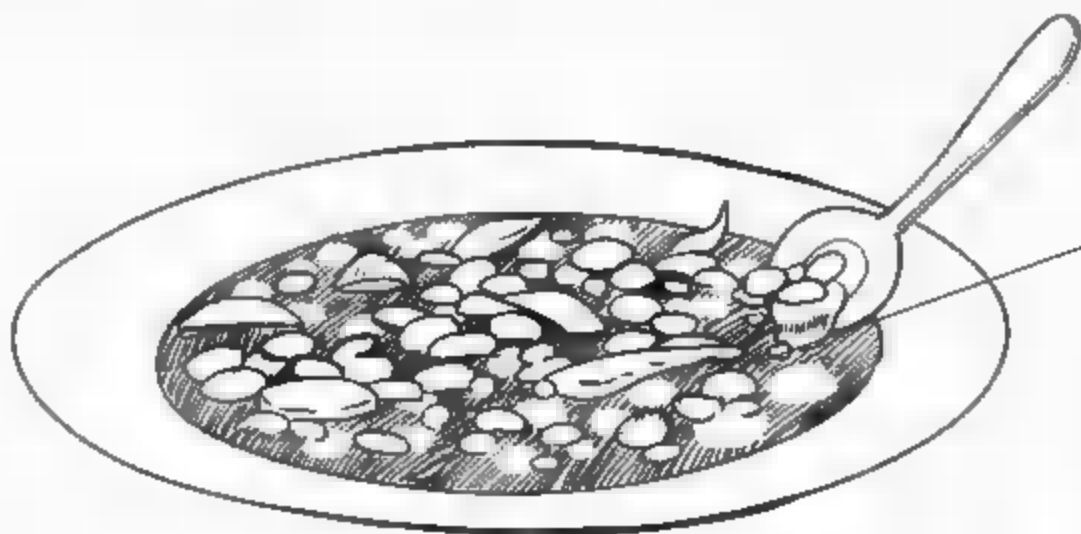
## 亚洲其他美食展示

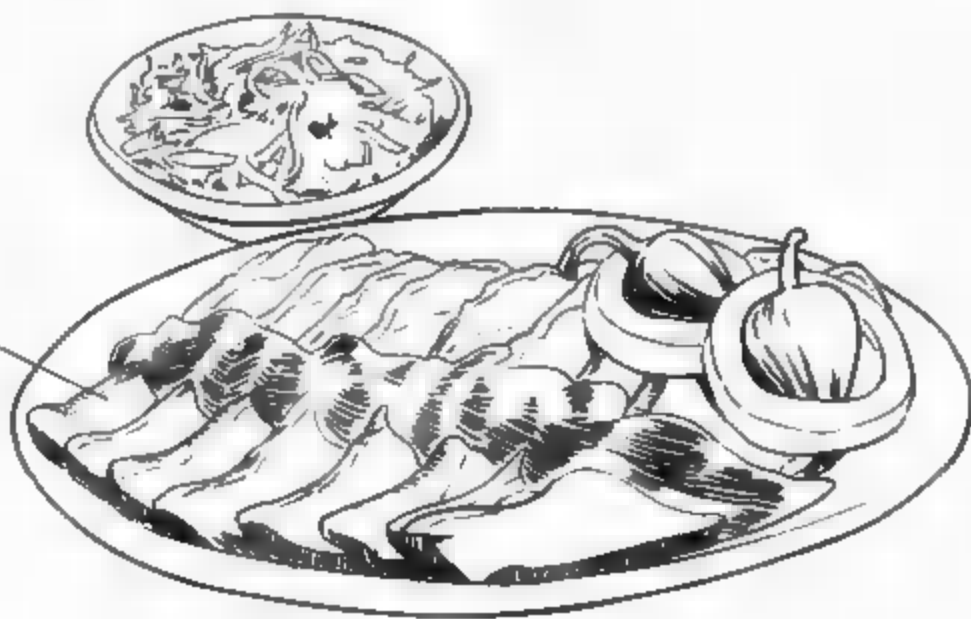
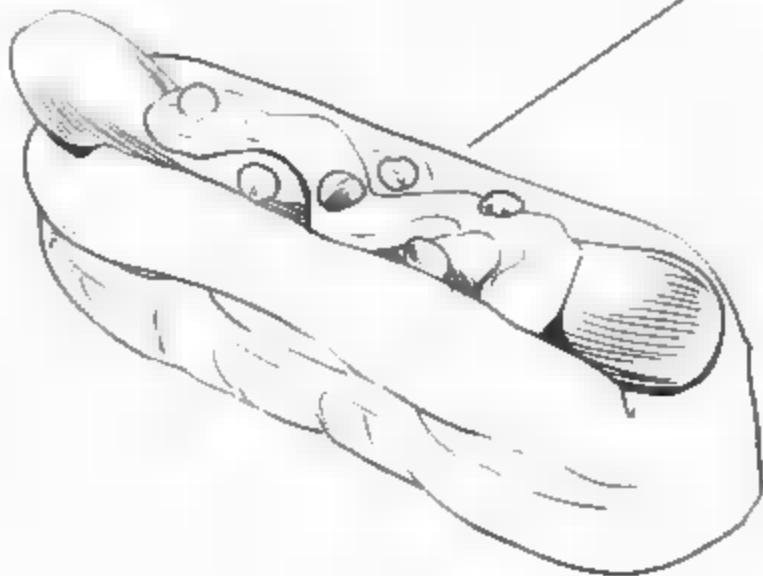
# 2 欧美美食

在体验了亚洲的传统美食后，我们是不是也想品味一下西餐的滋味？接下来，我们就一起来了解欧美饮食文化，体验不一样的风土人情，感受非一般的生活情趣。

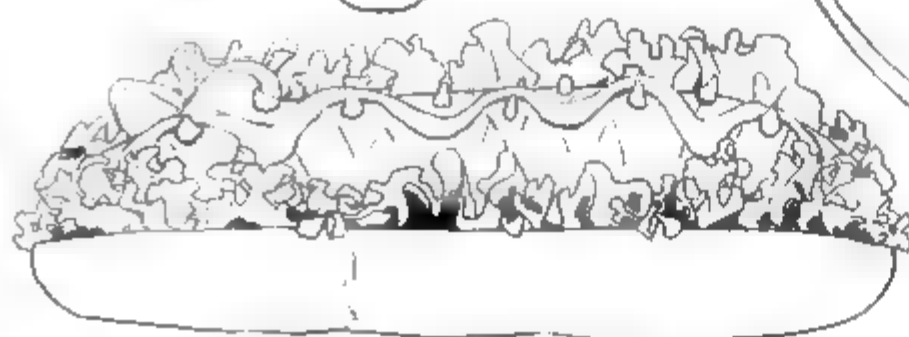
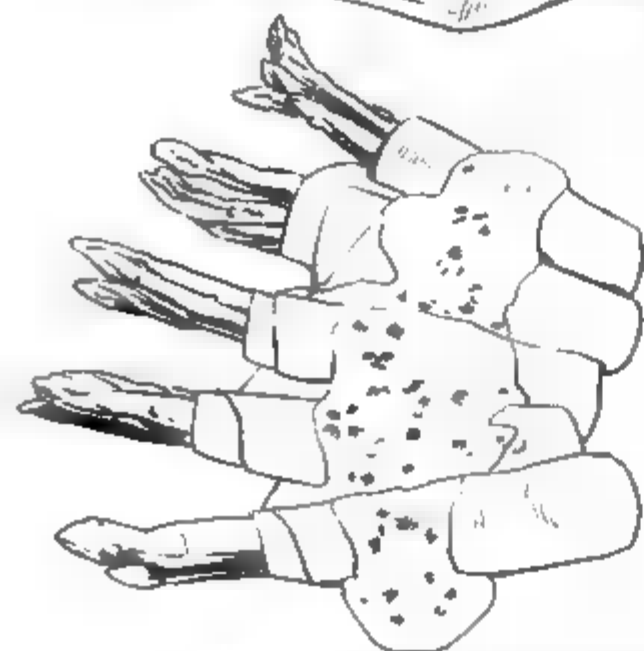
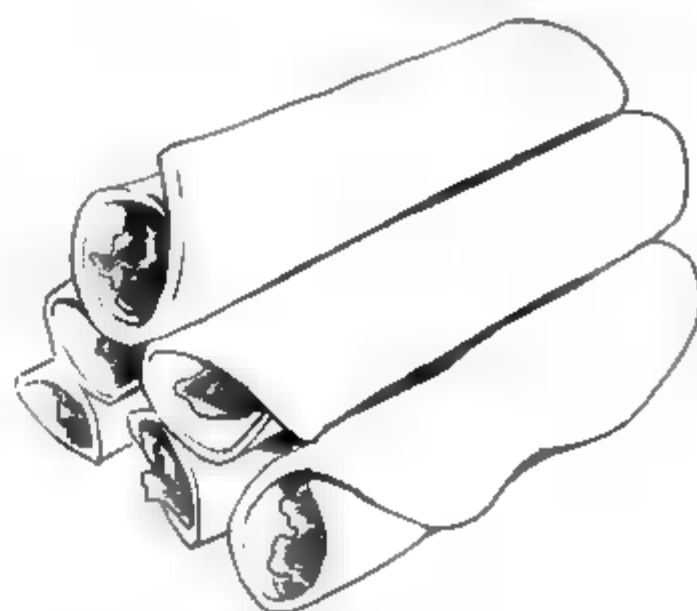
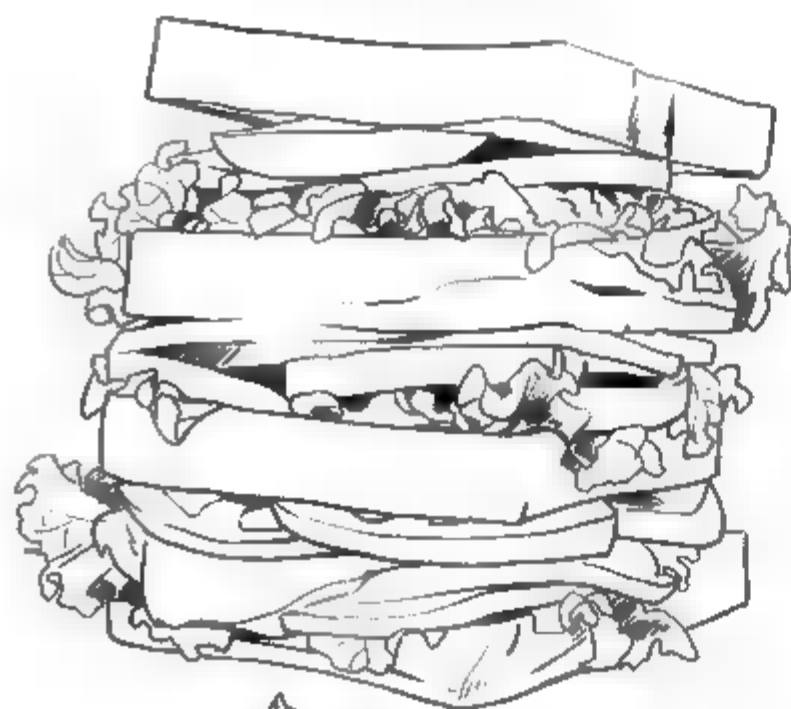
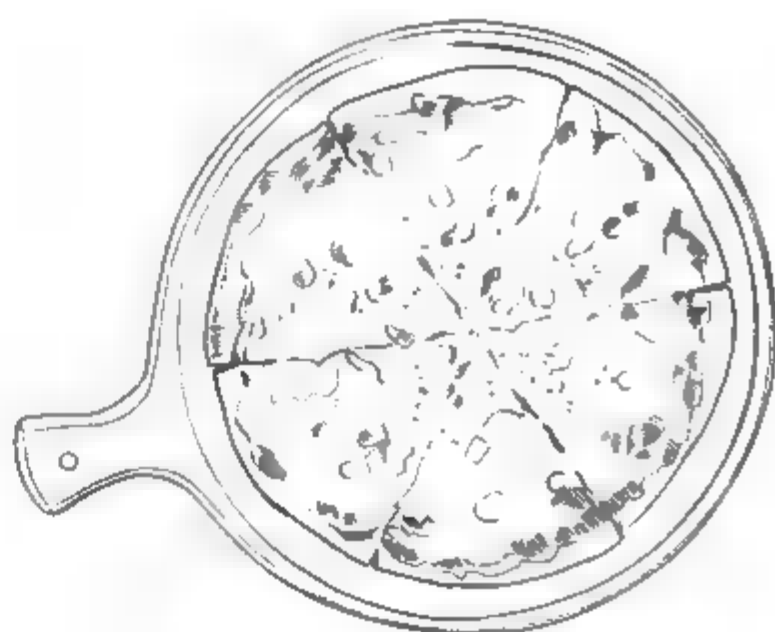
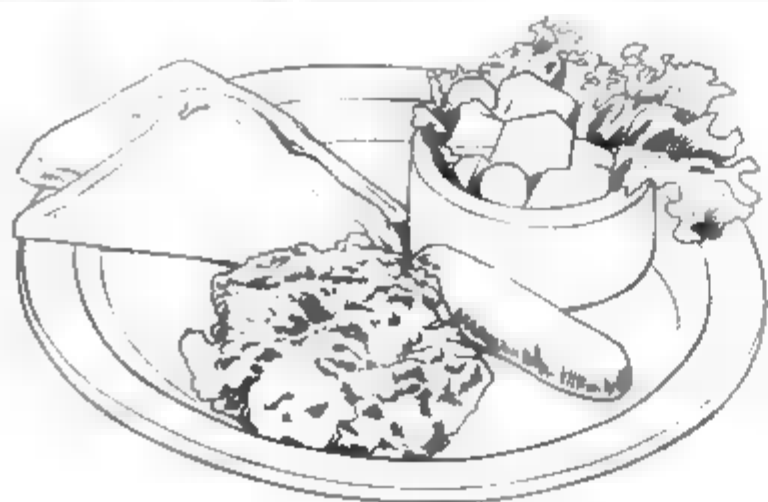
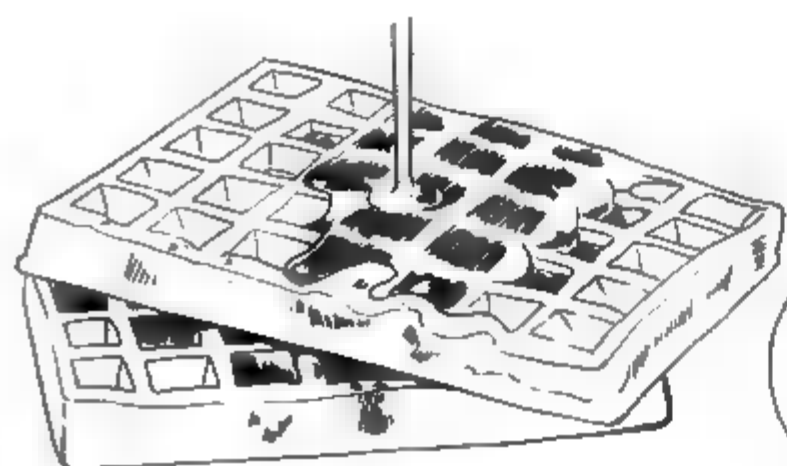
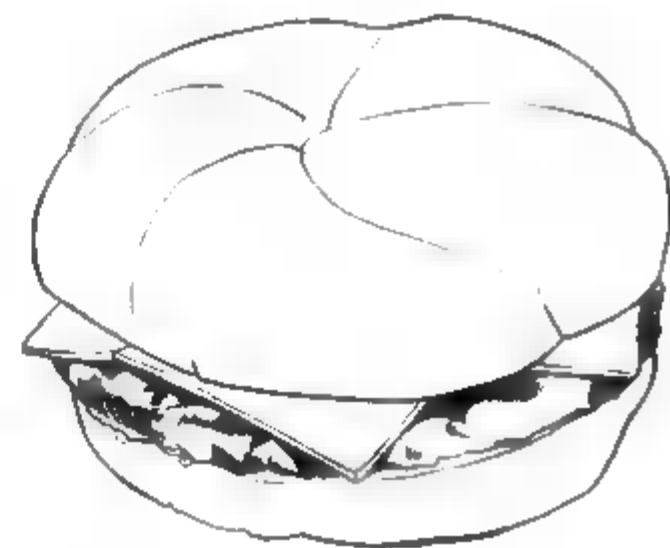
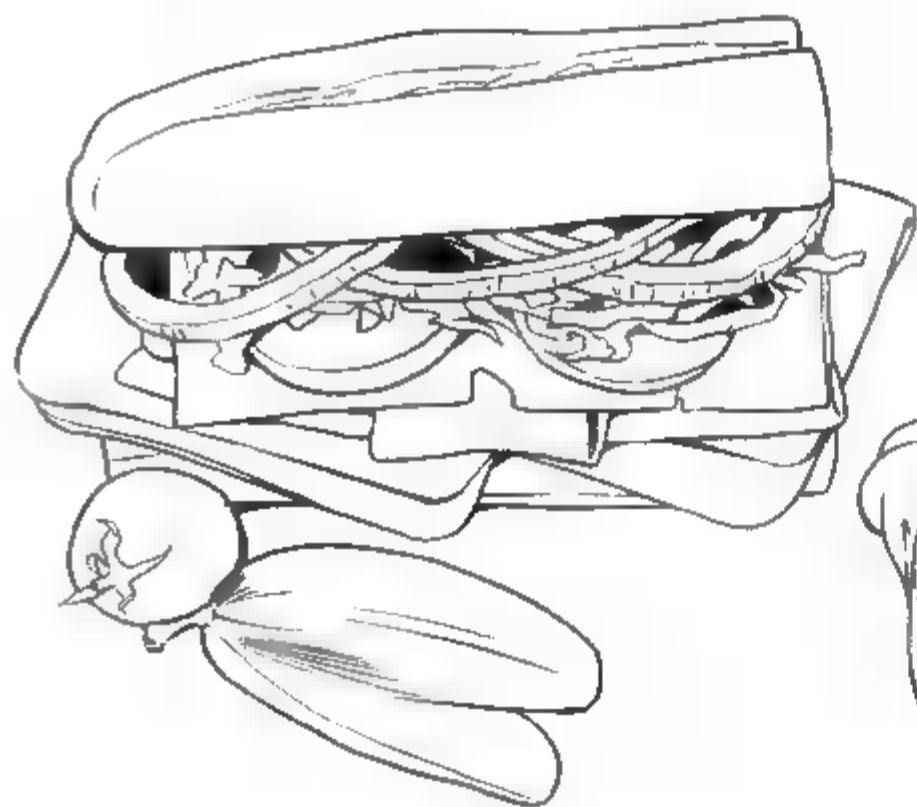
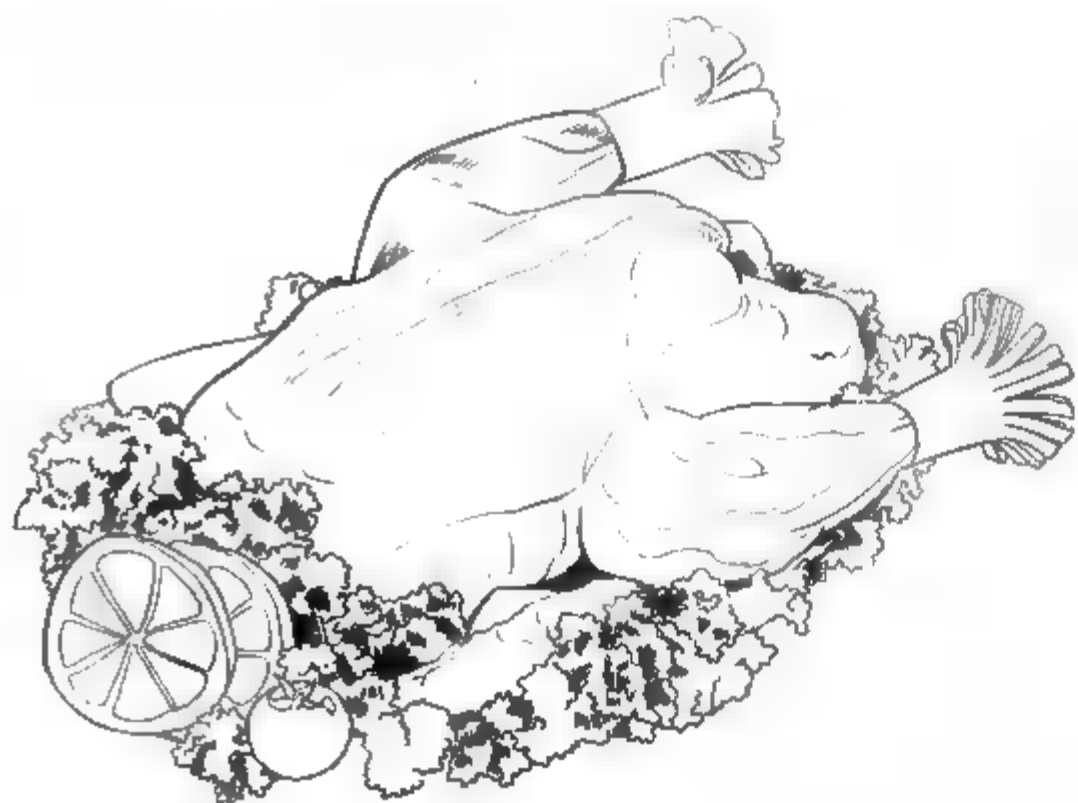
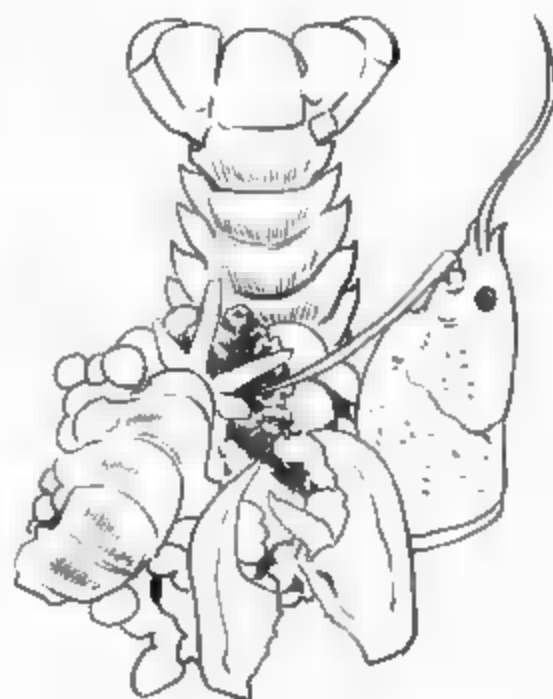
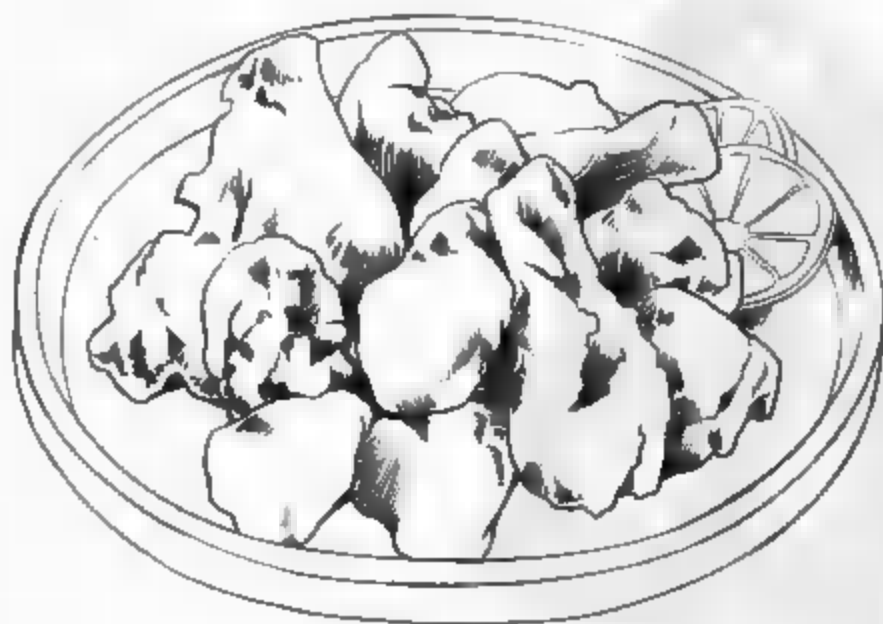
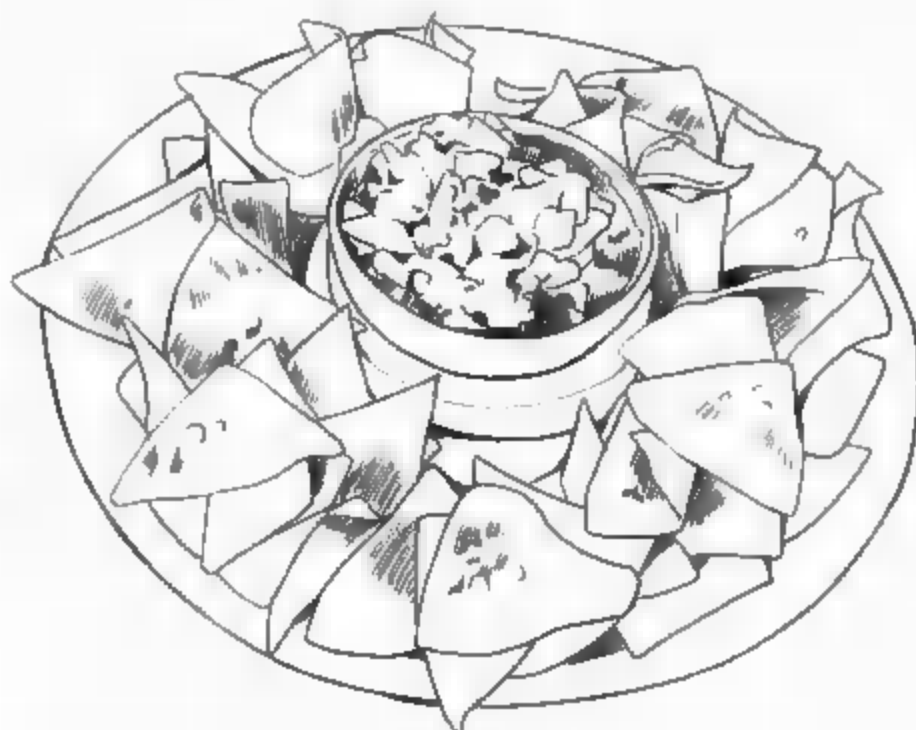
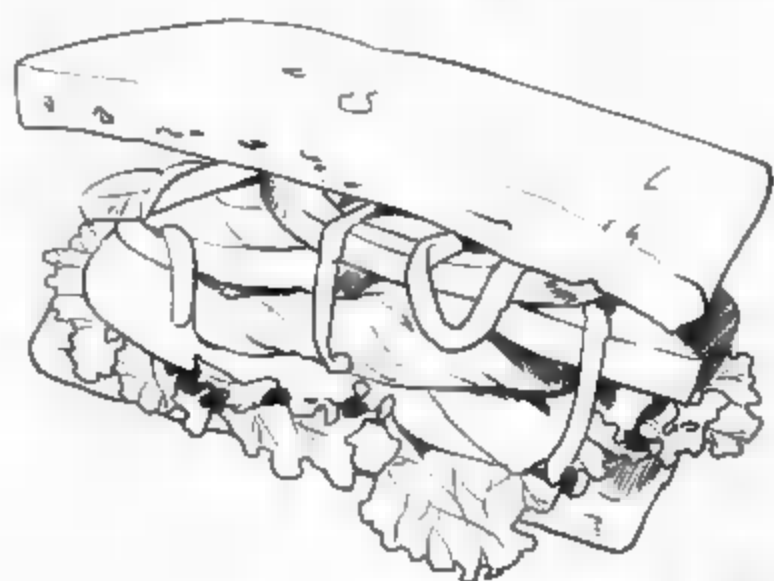
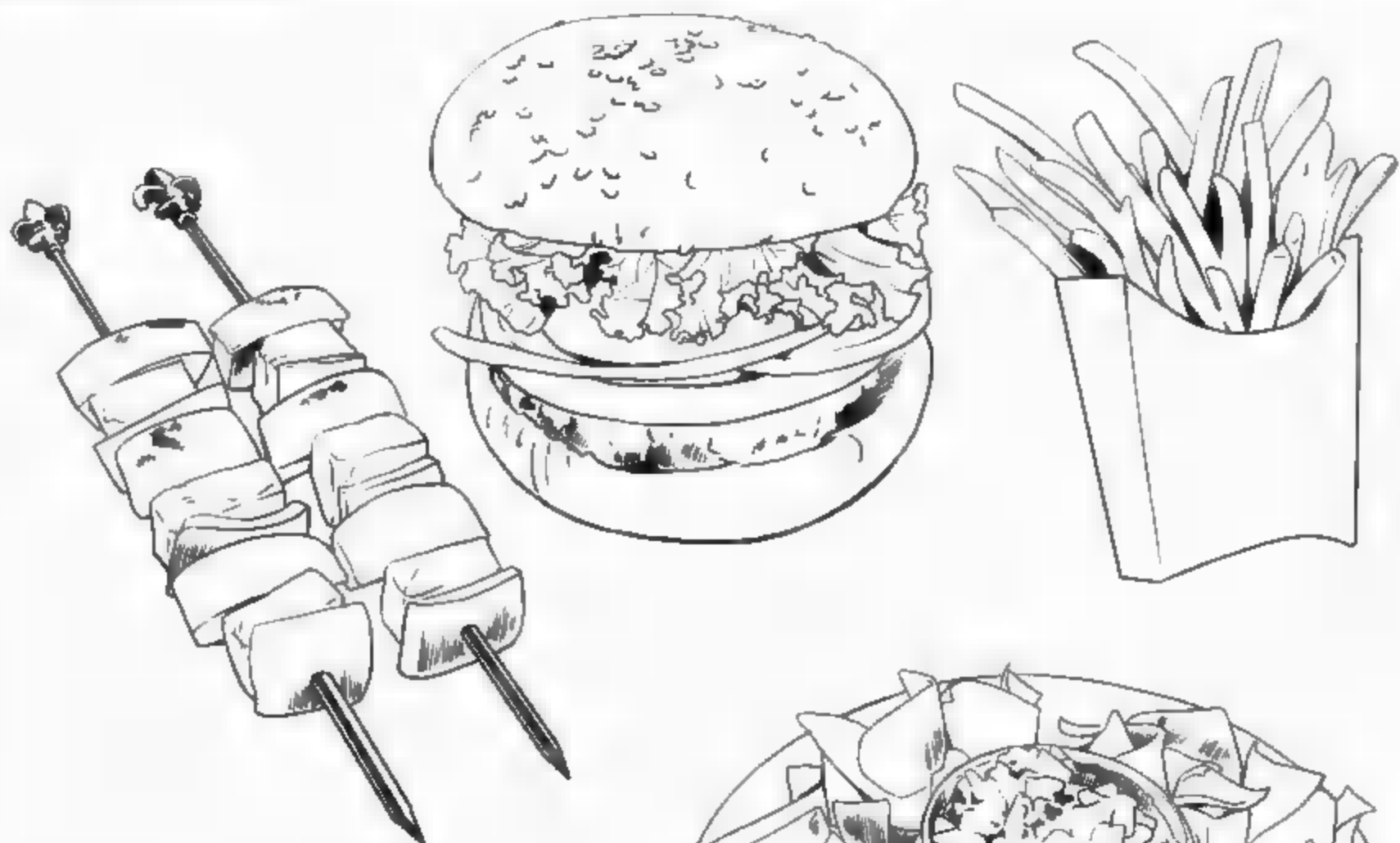
## 2.1 欧洲美食的基本画法

欧洲的饮食文化与亚洲截然不同，因此在绘制欧洲美食前，我们需要对欧洲的饮食文化有一定的了解。不仅要了解欧洲人的美食品种，还要清楚他们的用餐礼仪。

**刀叉的放法**

进餐时，餐盘在中间，刀和勺子放置在盘子的右边，叉子放在左边。一般用右手写字的人，会很自然地用右手拿刀或勺，左手拿叉。

**刀叉的拿法**

刀叉的拿法和写字时拿笔的方式相同，刀叉拿起来轻松自然。切食物时，左手拿叉、右手拿刀。左手按住食物不动，右手把食物切开。刀叉夹在两手大拇指和中指间，食指用力。

## ● 2.2 美洲美食的基本画法

我们以美国食物为代表，来讲述美洲美食的特点和基本画法。美国食物在做法上一般不太讲究，只是把各种食材混在一起，或者以汉堡等快餐为主，肉类较多，很少有蔬菜。

美国人喜欢把各种食材和汤水混在一起作为主食，特别是将各种豆子配上些辣臊，在绘制的时候可以画出许多大小各异的椭圆形。

美洲和欧洲做肉食的方式有所不同，美洲人食用的肉块一般较大、较厚，不讲究摆盘，以量大为特点。绘制的时候要突出肉块的厚度。

在面包里夹入一根香肠是美国人常吃的快餐。面包的线条要用轻柔的弧线表现，香肠的纹路用有力度的排线表现。

用叉子吃面条的时候要把面条绕在叉子上。绘制时需要画出缠绕的感觉，曲线要表现得流畅自然、弧度较大。

# 11

## 漫画场景篇

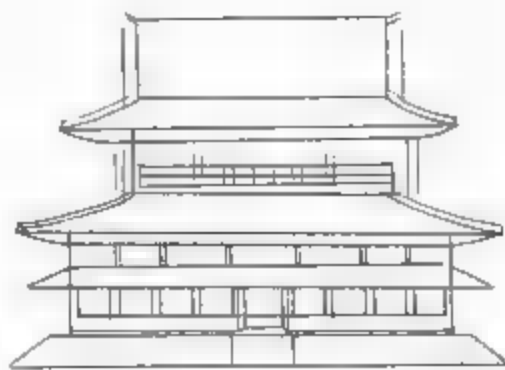
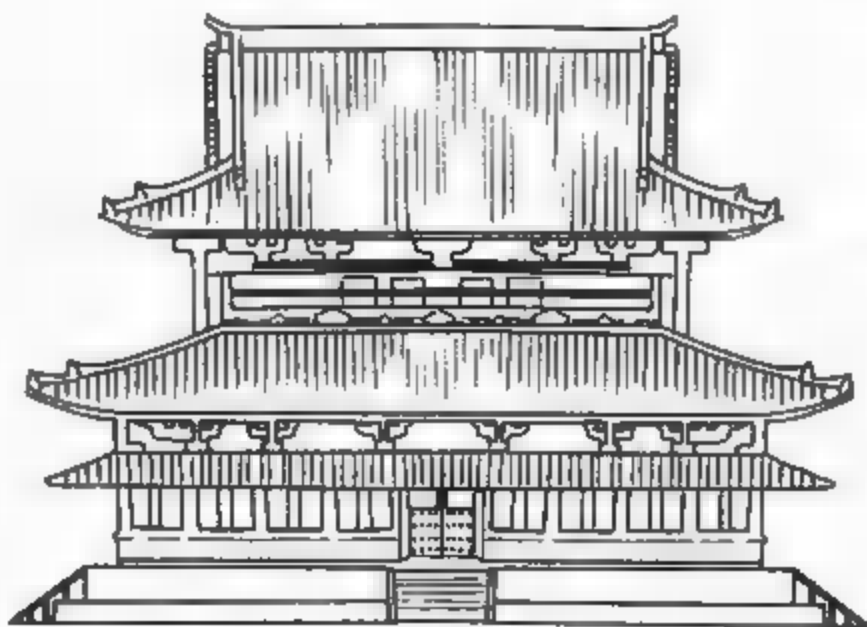
# 人文场景

人文建筑积淀着历史文化，体现着人类文明的发展进程。它们历经沧桑，斑驳的裂痕中凝聚着先辈们的心血，积淀着丰富的文化底蕴。在喧哗的闹市生活之余，进行一段人文之旅，可以把浮华抛于脑后，让心灵恢复宁静。本章我们将一起来学习人文场景的绘制方法。

# 1 亚洲建筑

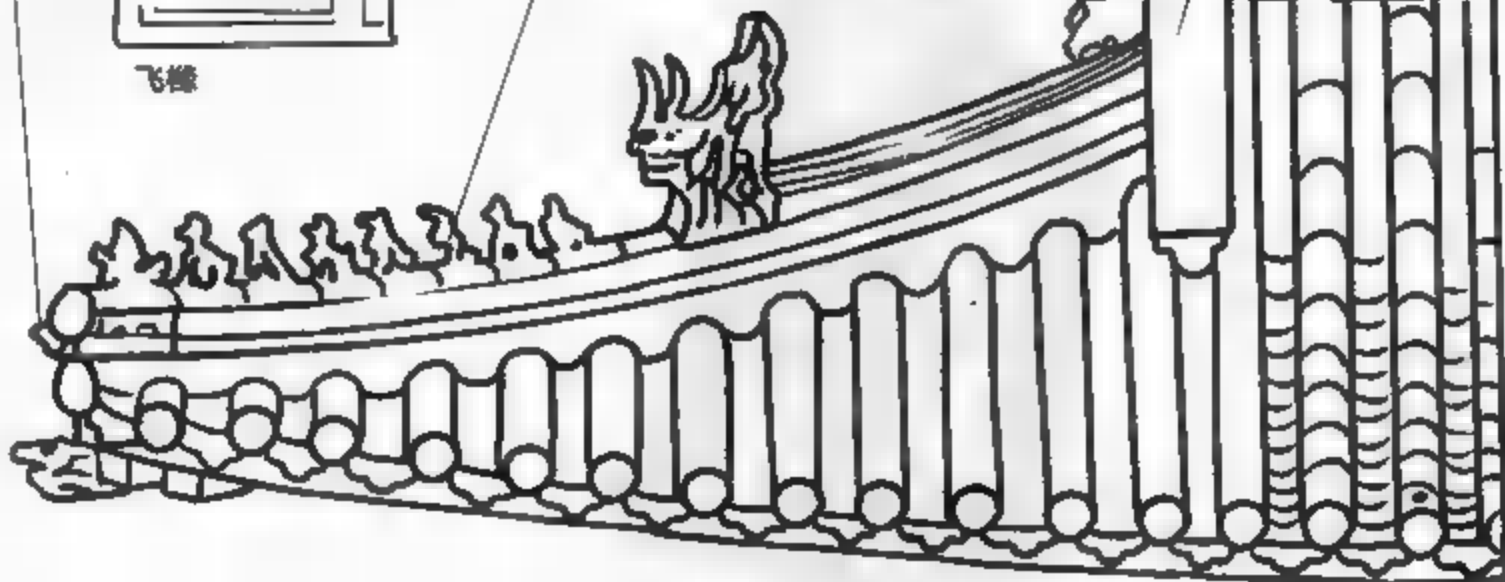
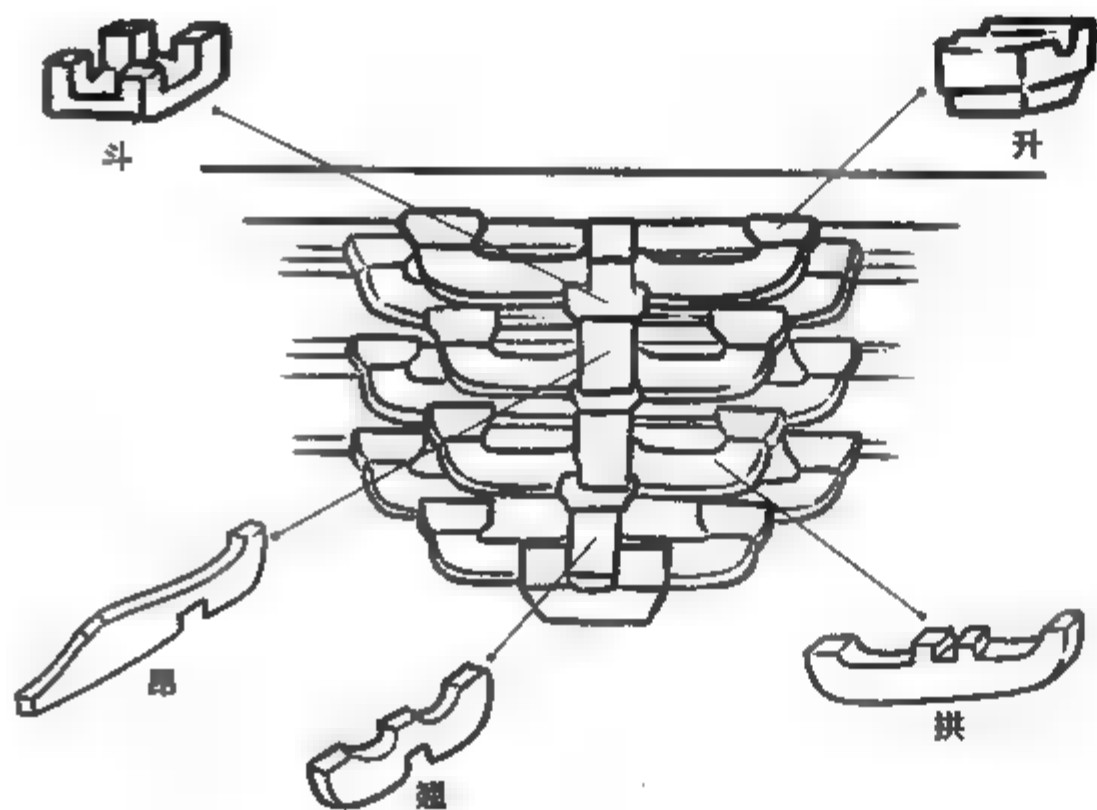
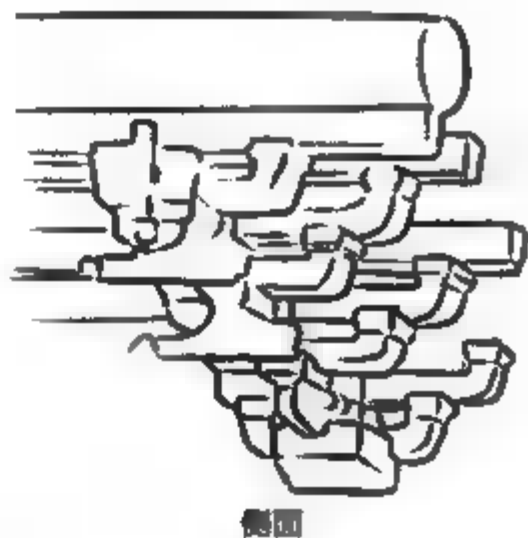
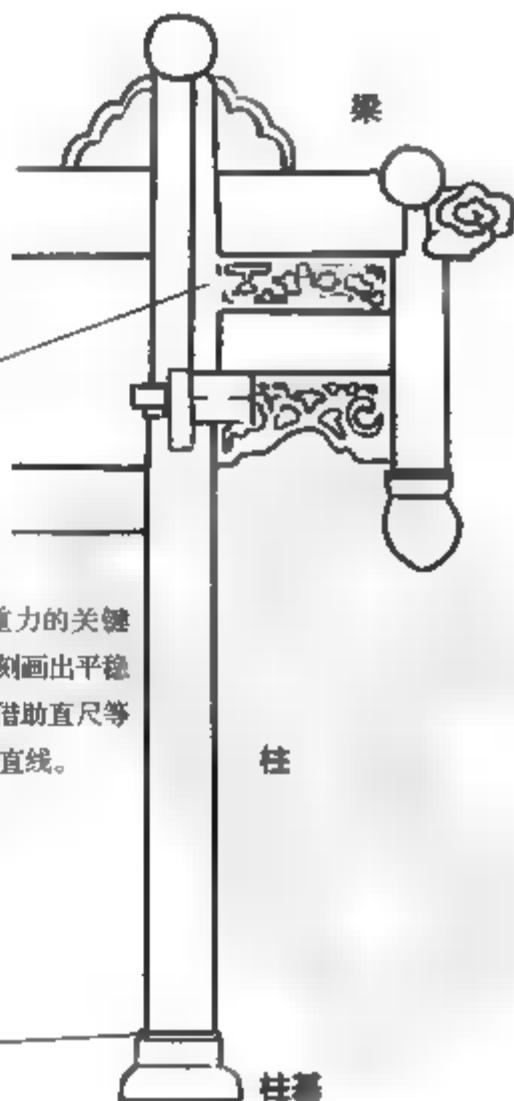
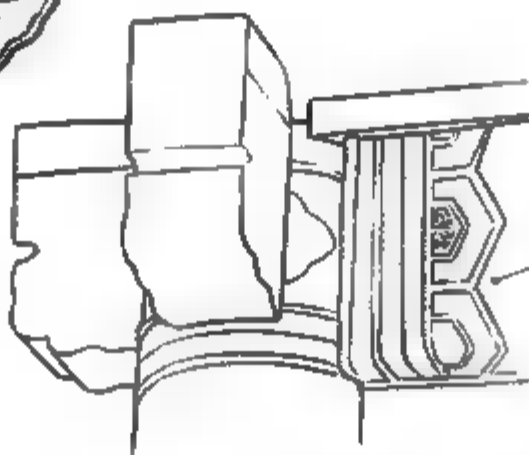
亚洲的建筑沉稳而优雅，种类丰富。既有气势恢宏的高塔庙宇，又有华丽尊贵的名屋殿堂，更有质朴简约的茅屋古宅。接下来，我们就来领略亚洲建筑的万种风情吧。

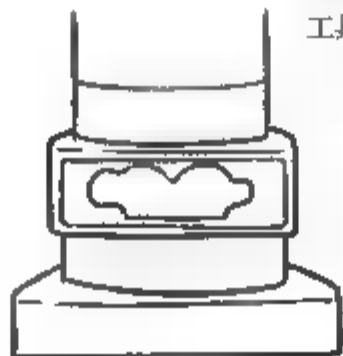
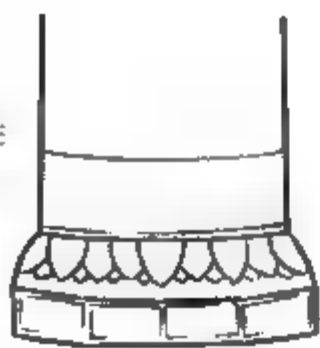
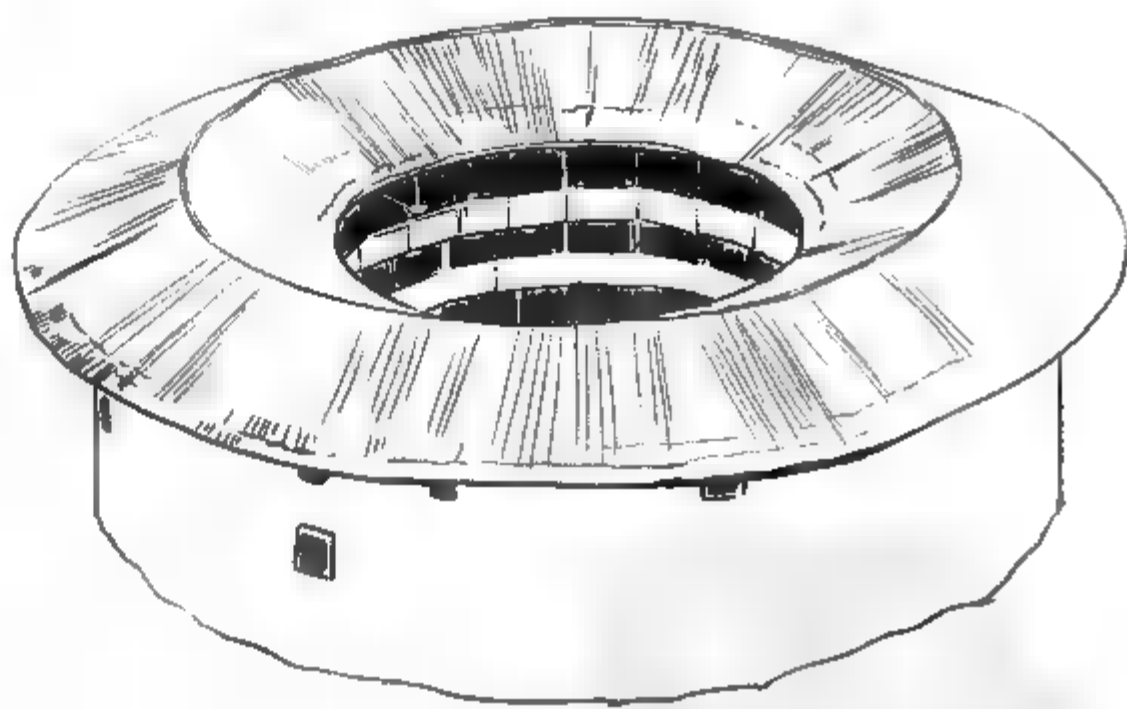
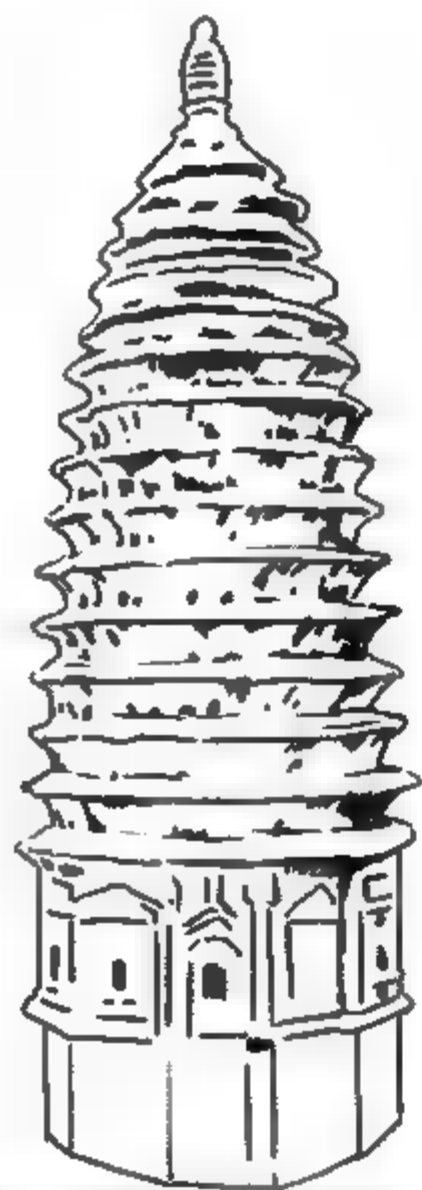
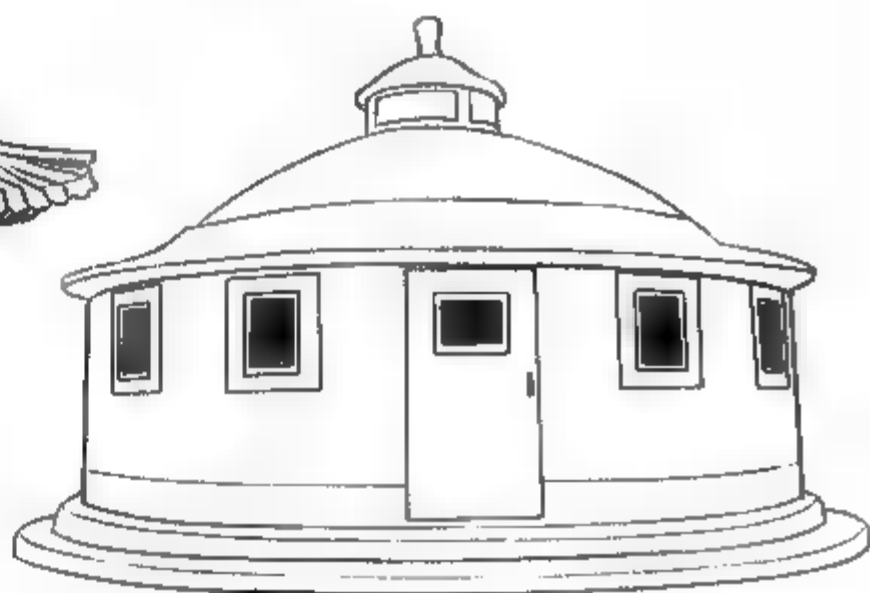
## 1.1 中国建筑的画法

中国建筑大气沉着、精致利落。在刻画时需要把握其外形特征，找准关键的部位。我们不妨找些富有特点的建筑来练习写生，这样能让我们更快地进步。

中国古代的殿堂式建筑有单层和双层之分。屋檐突出，上有许多装饰结构。在绘制古代殿堂的时候，需要非常精致的细节描绘才能体现出宫殿富丽堂皇的气派。

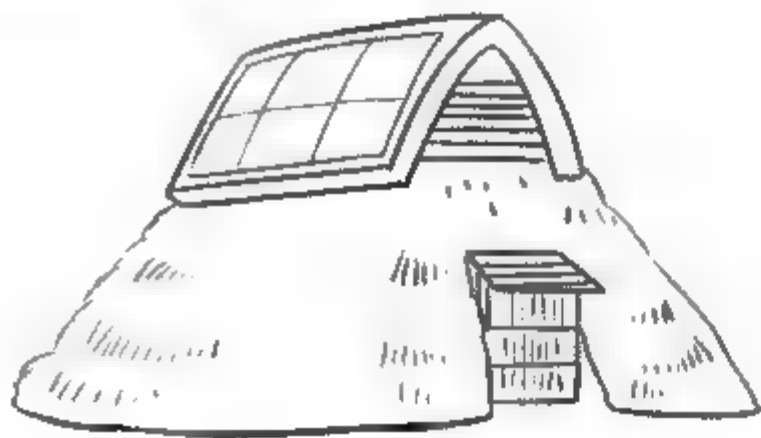
走兽在屋角上，作用是保护瓦钉的钉帽，后来被赋予装饰作用。

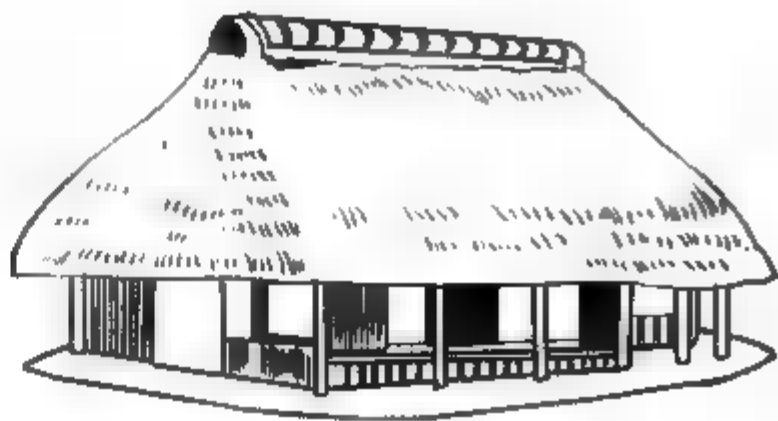
吻兽位于正脊的两端，形象多为鸥或龙，起装饰作用。

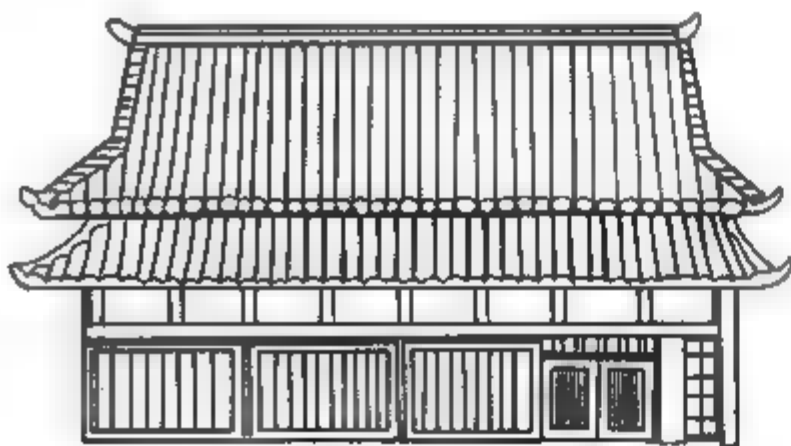
飞椽

斗拱是中国木构架建筑特有的构件，基本由方形的斗、升和矩形的拱、斜的昂、翘组成。在结构上用于承重，并将屋顶的大面积荷载经斗拱传递到柱上。也有一定的装饰作用，是屋顶和屋身的过渡。

房屋的结构需要细致地刻画，在绘制之前，一定要仔细观察其结构特征。

梁柱是支撑房屋重力的关键结构。在绘制时要刻画出平稳的感觉。我们可以借助直尺等工具来画出标准的直线。

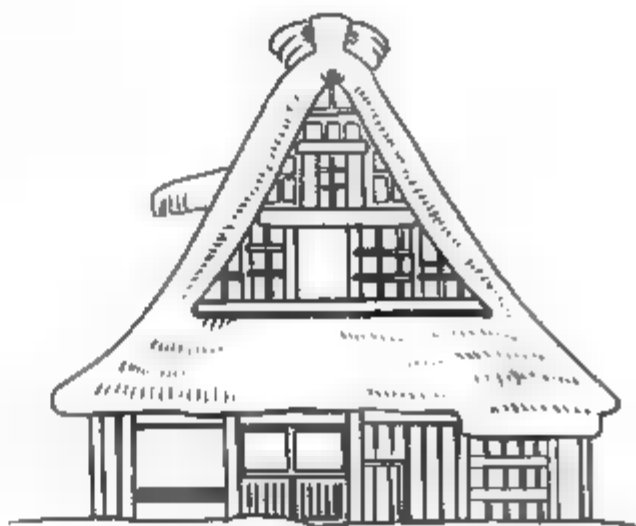
右图为不同样式的柱基。下大上小的造型，给人很稳的感觉。

## 1.2 日本建筑的画法

█本古建筑大都恪守中国型制，后期的住宅则几乎摆脱了中国影响而自成一格。从结构方法、空间布局和艺术风格上都与中国住宅大相径庭。茶室、数寄屋可以说完全是日本建筑的独创。它们的美学特征非常平易亲切，富有人情味。设计细致而朴素，精巧而素雅。

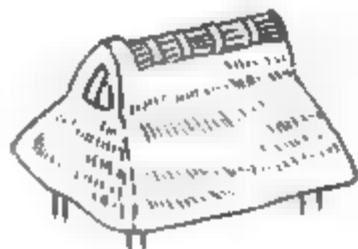
### 日本传统住宅

**竖穴**

材质以稻草为主。在绘制稻草的时候尽量用短排线和大面积的留白来表示。

**农舍**

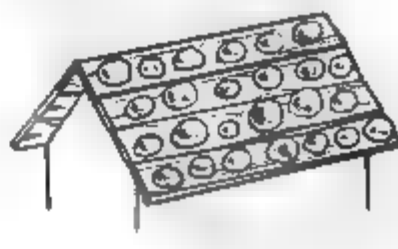
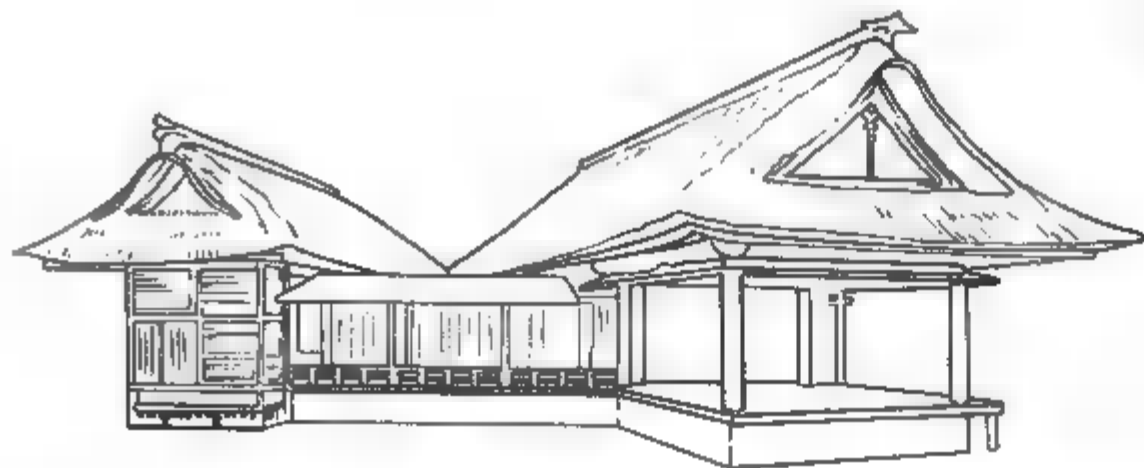
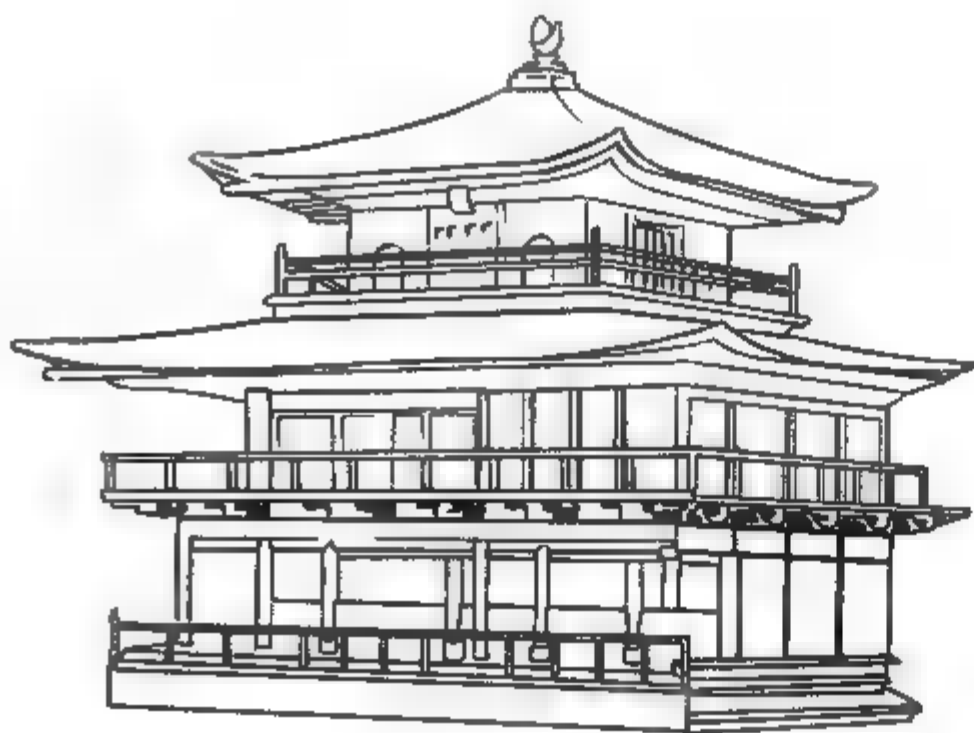
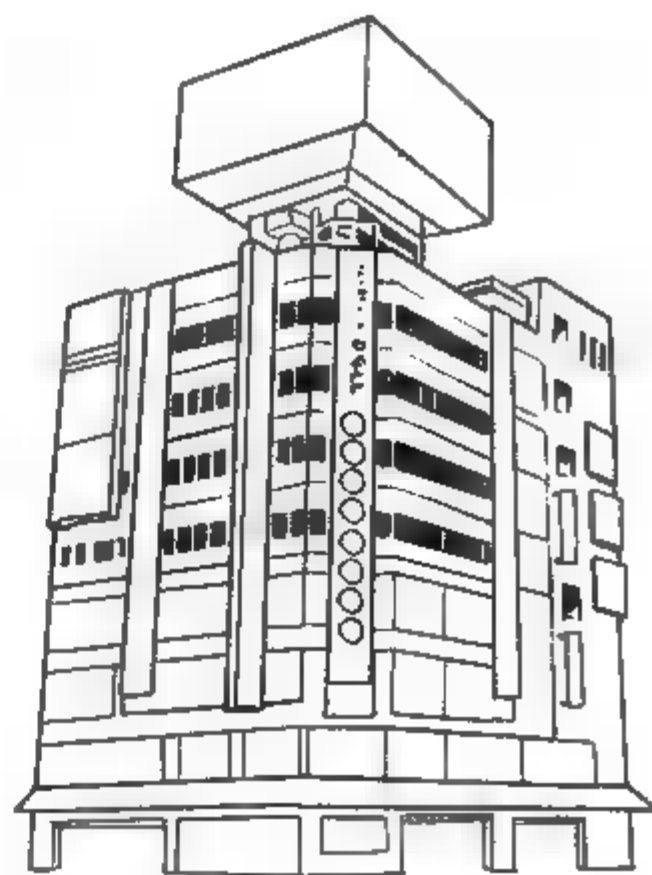
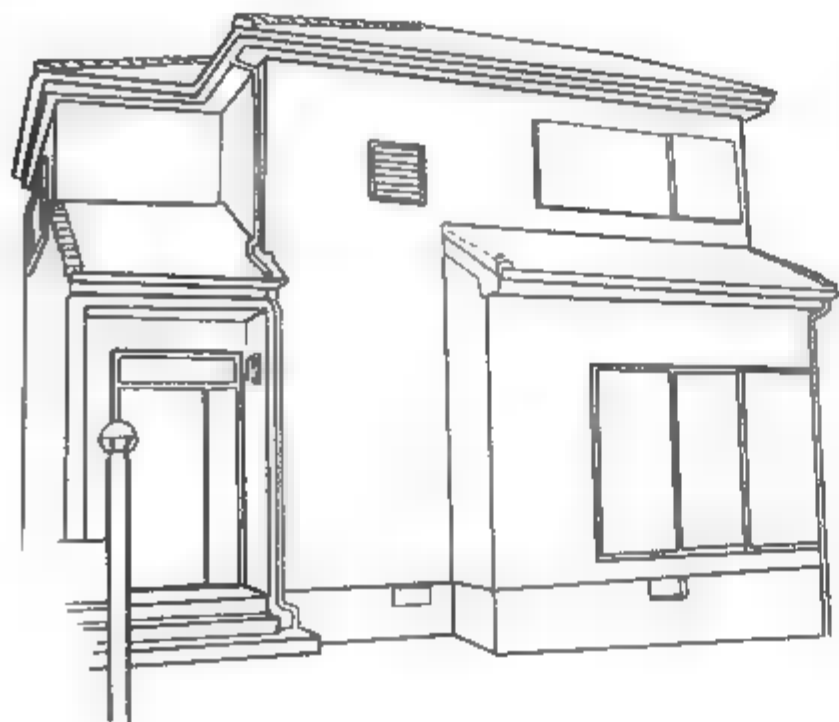
茅草屋顶，泥地面。茅草房顶的轮廓不平，排线短小整齐。注意体现透视的效果。

**商人住宅**

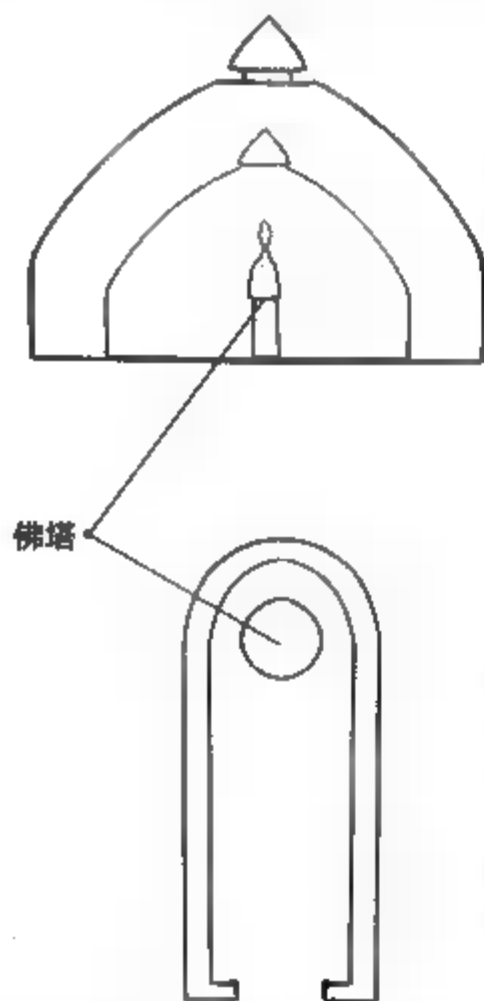
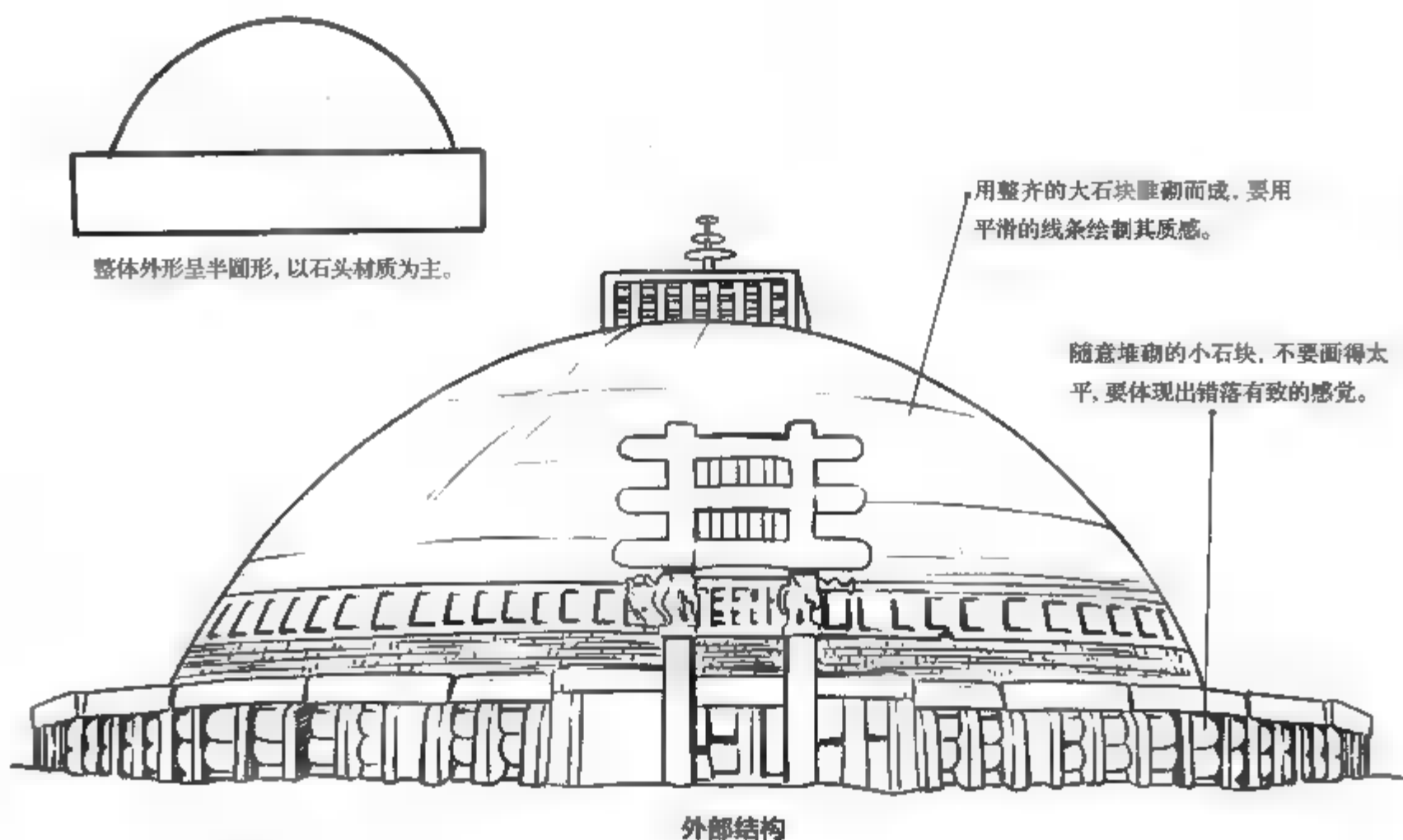
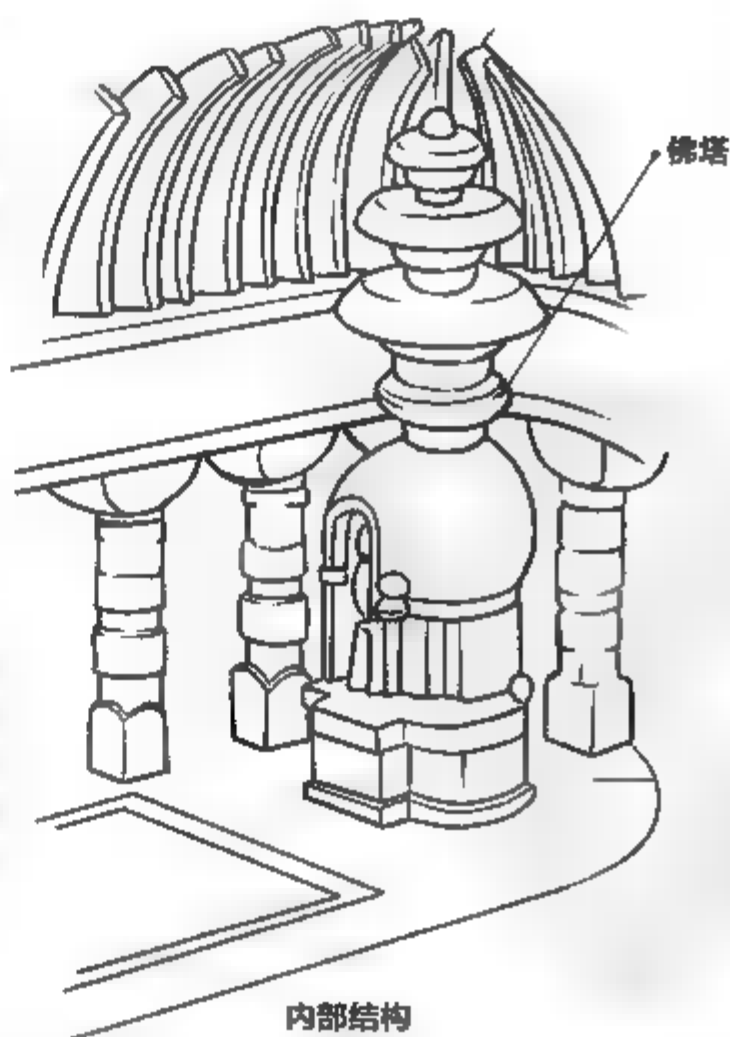
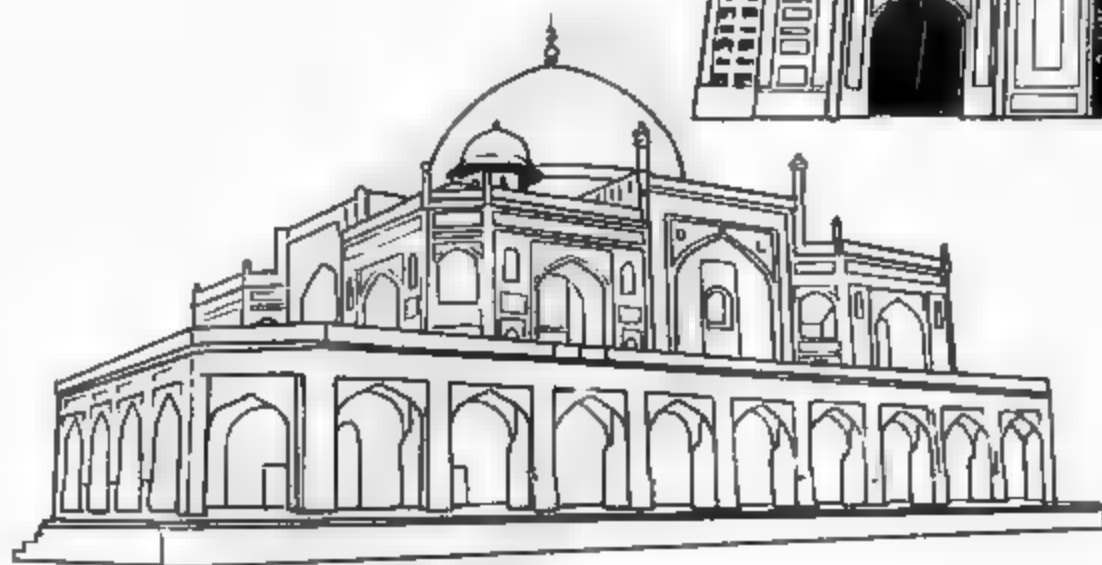
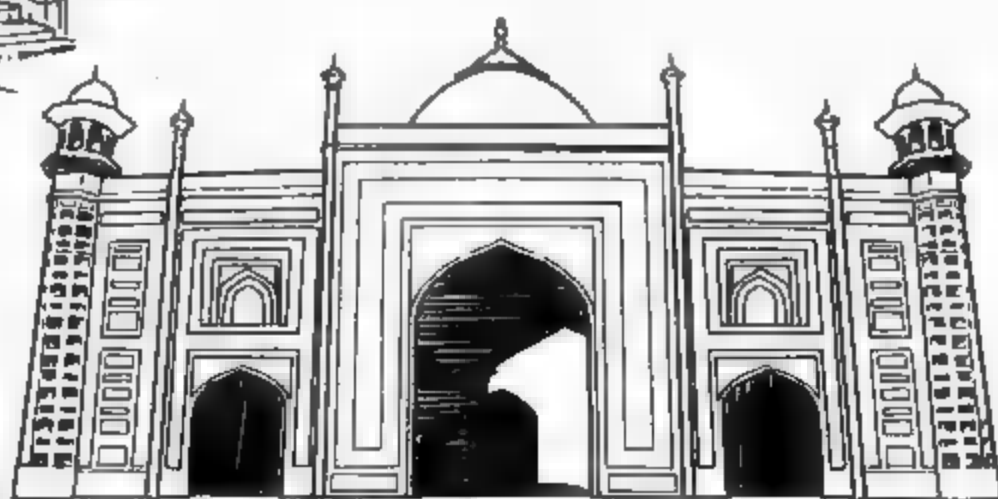
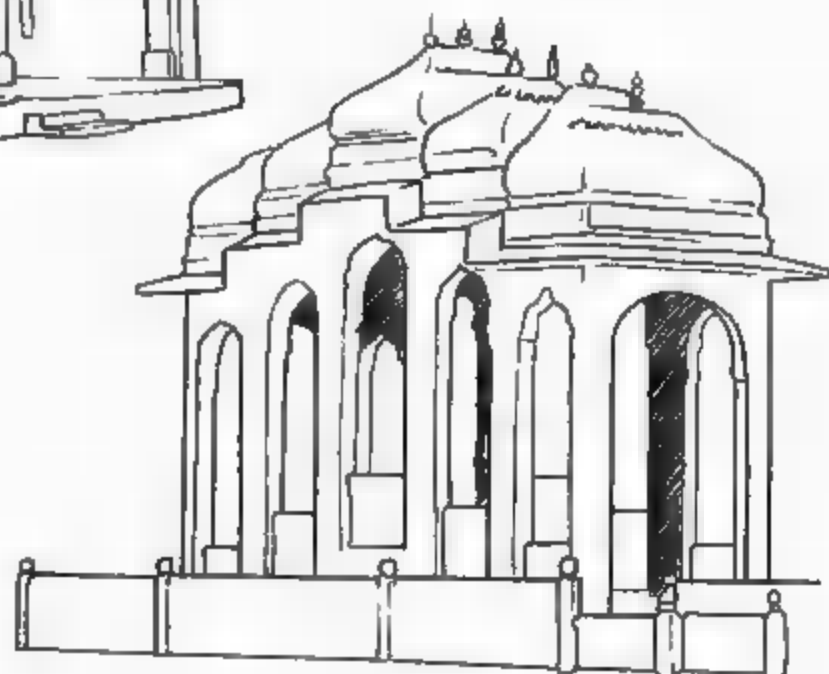
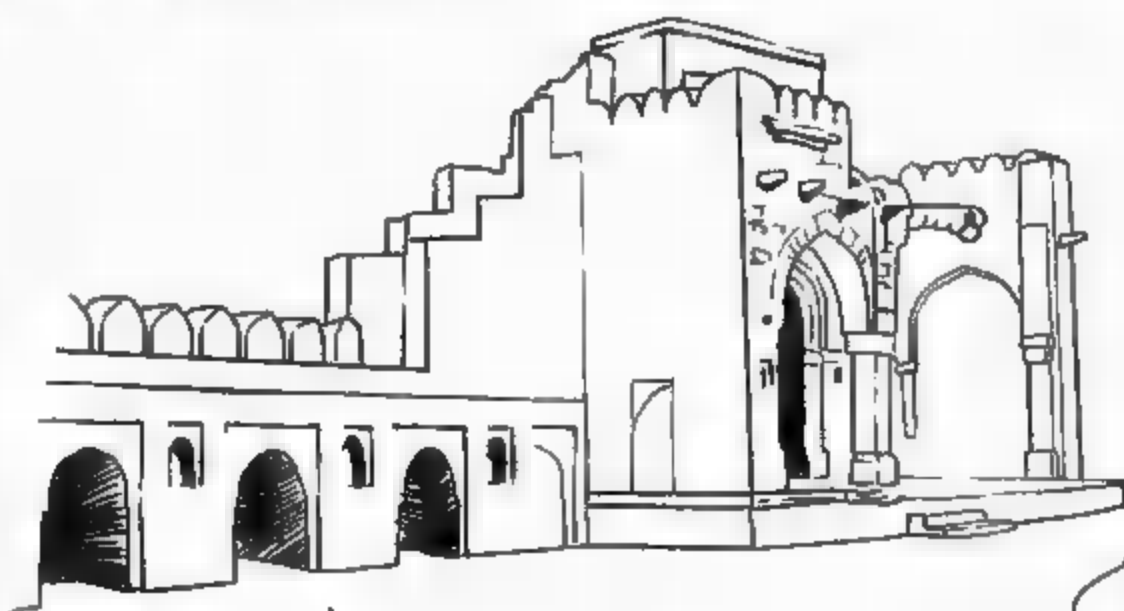
商人的住宅略显富贵，梁柱█质地良好的木头搭建，█壁为石膏砌成。

**合掌造**

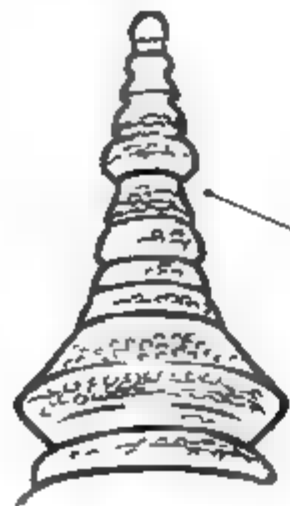
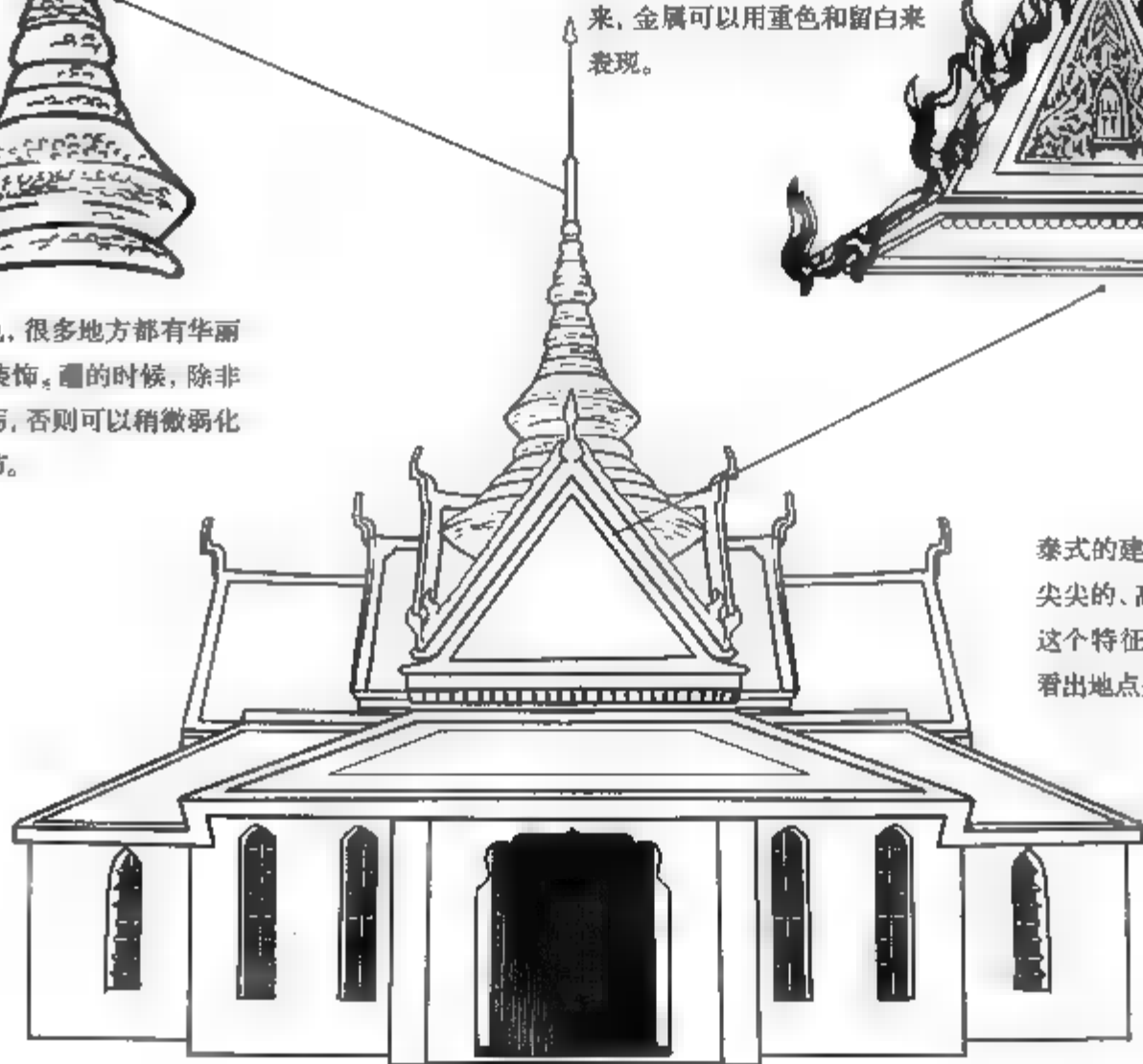
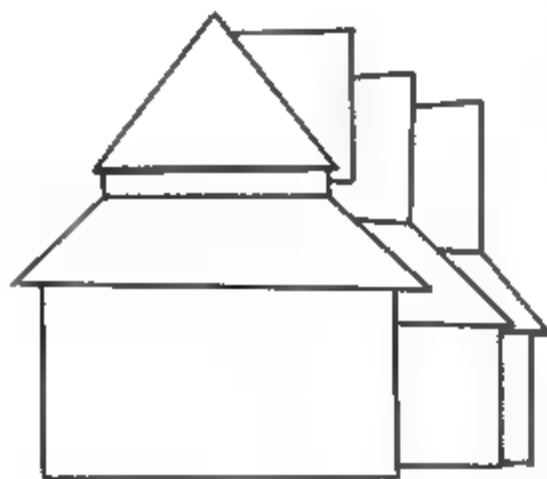
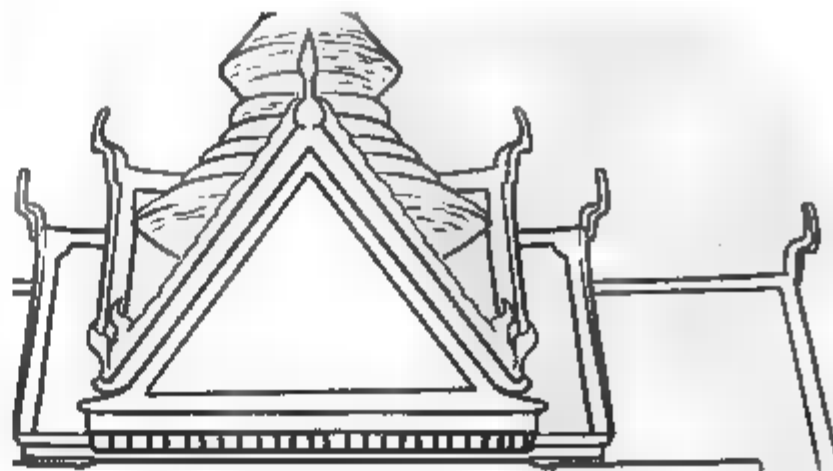
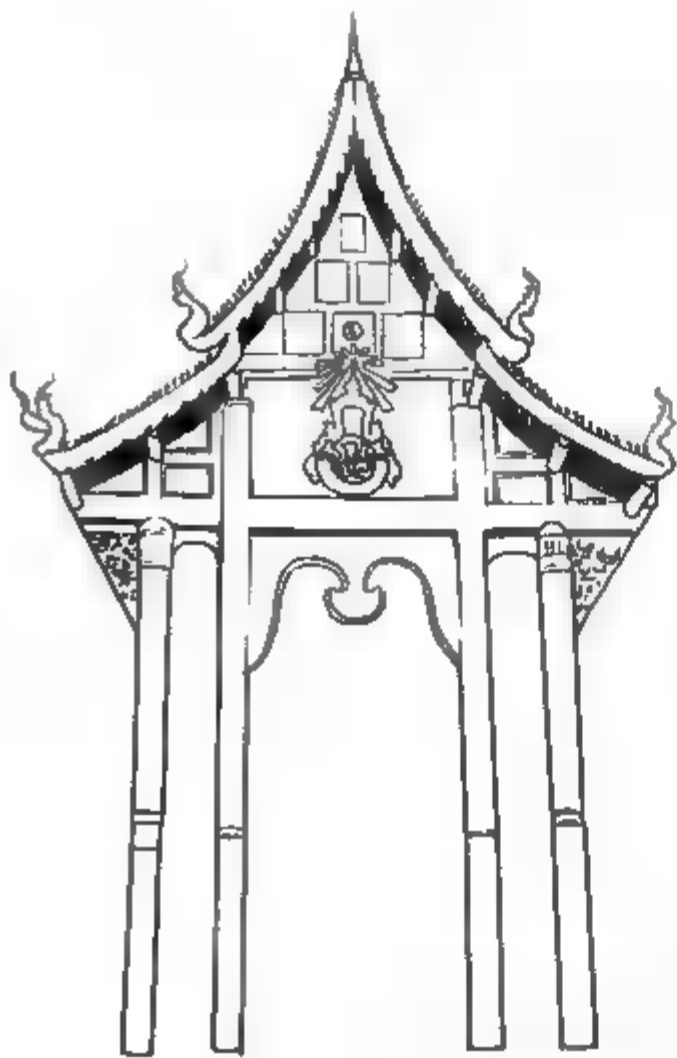
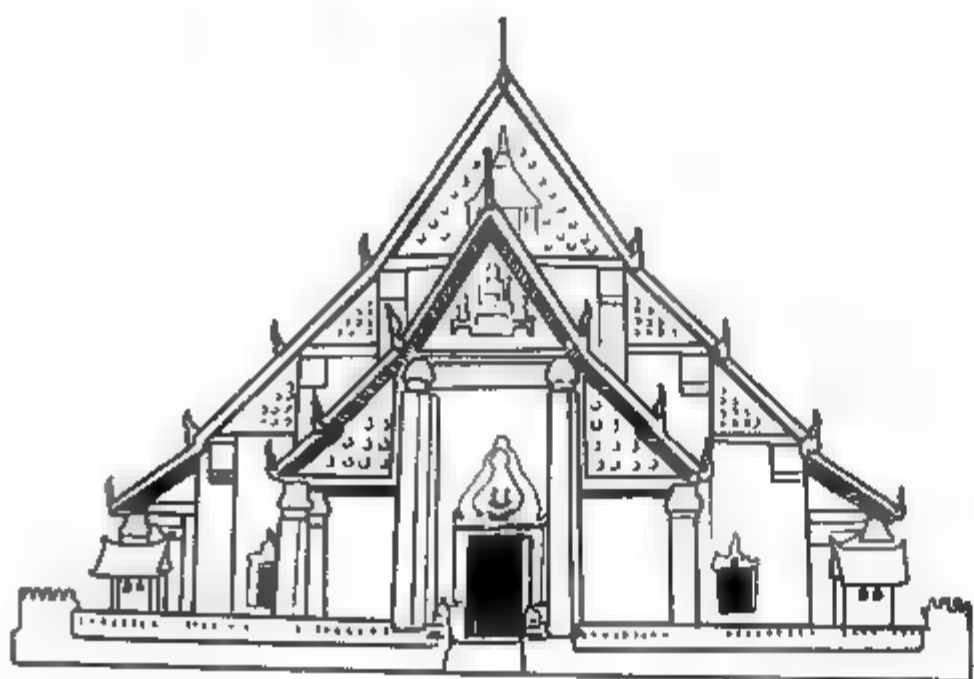
█茅草和木质材料搭建而成，屋顶斜面很小，以此防止雪的堆积。

### 各种造型的屋顶

█植物材质搭造而成，草的质感通过短小的排线来表示。

屋顶用瓦砾砌成，注意瓦的形状要规则，排列要整齐。

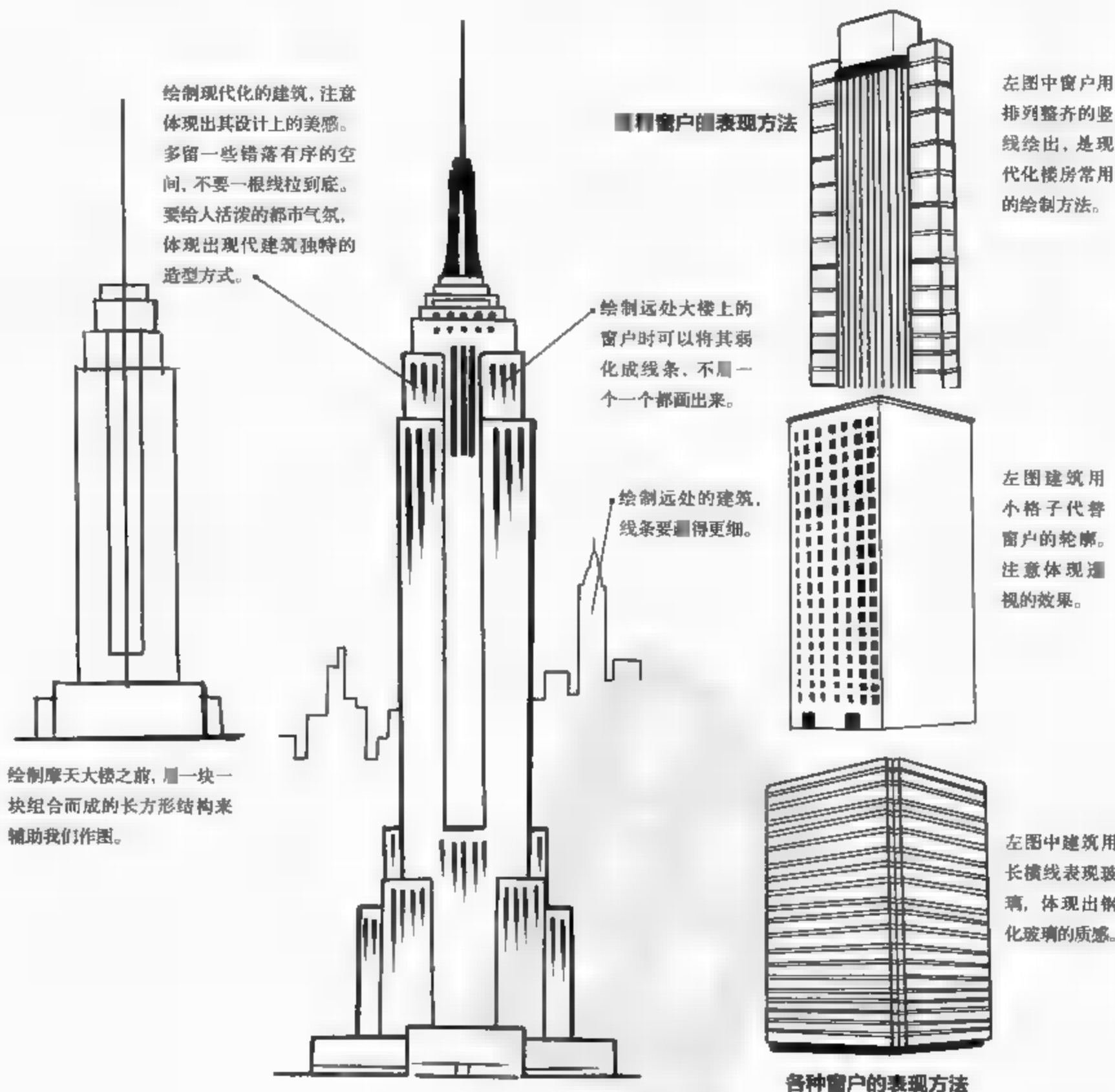
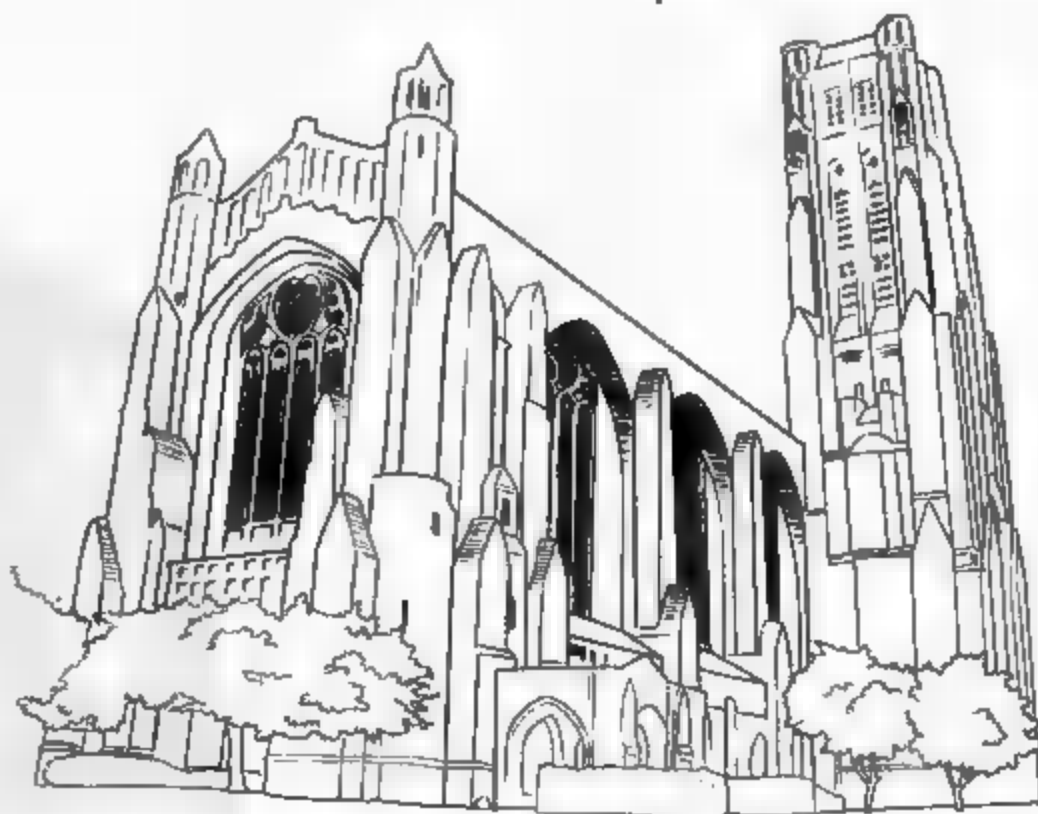
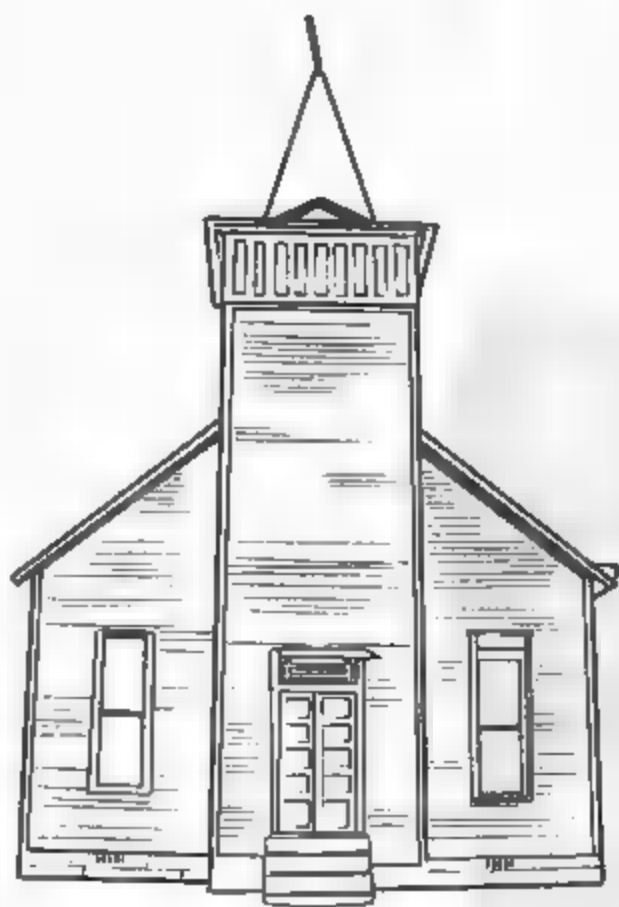
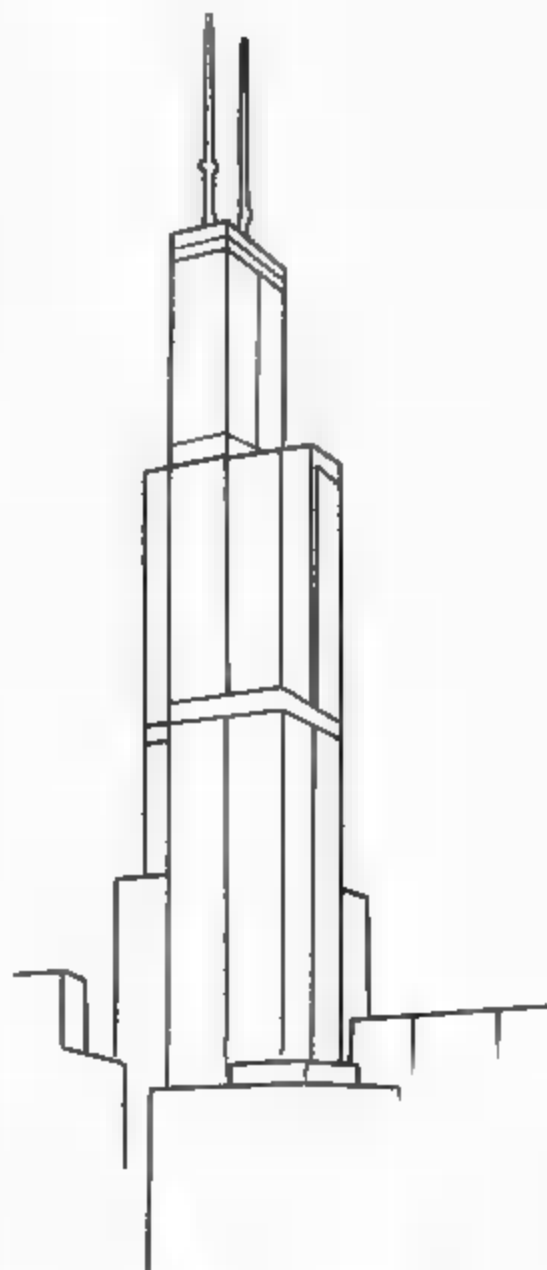
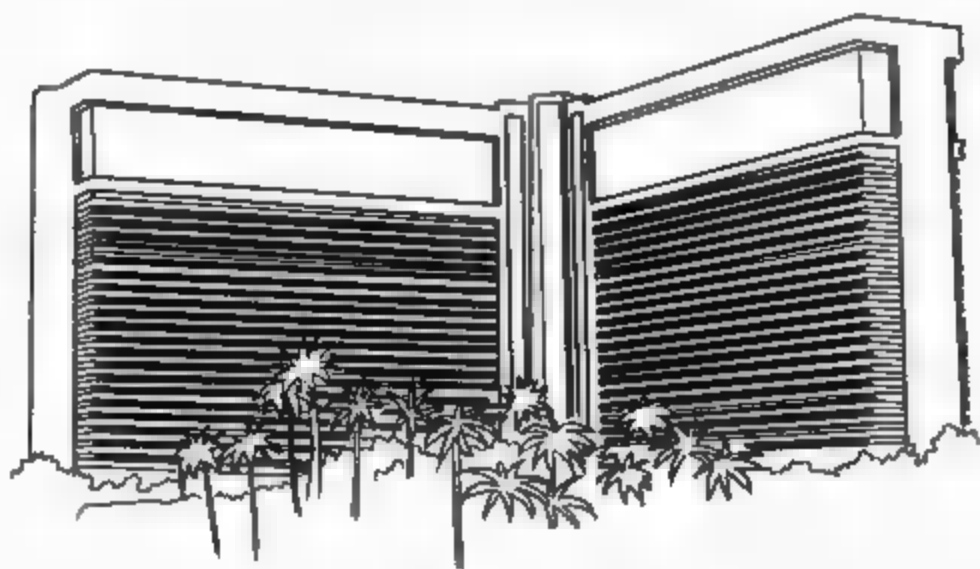
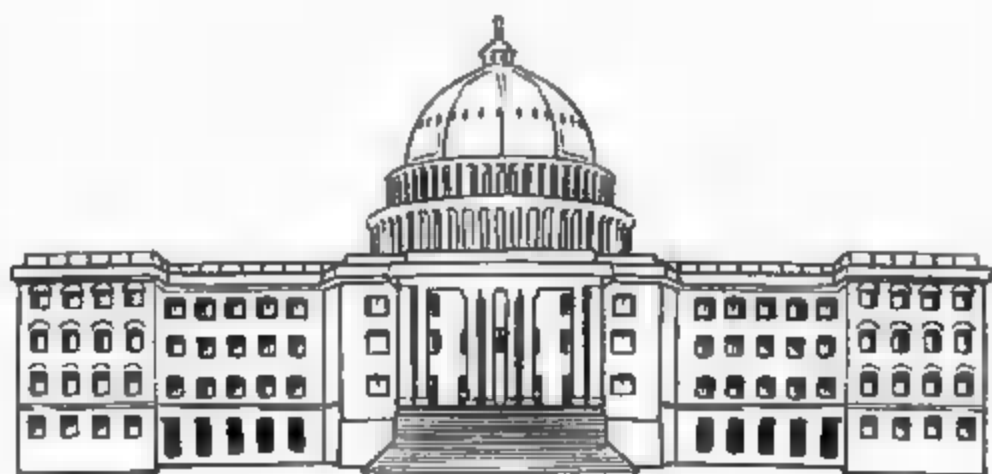
金属质地的屋顶，用不同强弱的线条表现其质感。

用石块堆砌的屋顶，通过石头把木板压实。

# ■ 1.3 印度建筑的画法

印度是佛教的发源地，石窟、佛祖塔等建筑都是典型的佛教建筑。

# ● 1.4 泰国建筑的画法

多层屋顶搭造而成，屋顶塔尖高耸，造型多样，富丽堂皇是泰式建筑的重要特点之一。屋顶以木雕、金箔、瓷器和彩色玻璃为材质，镶有珍珠，看起来金碧辉煌。

# 2 欧美建筑

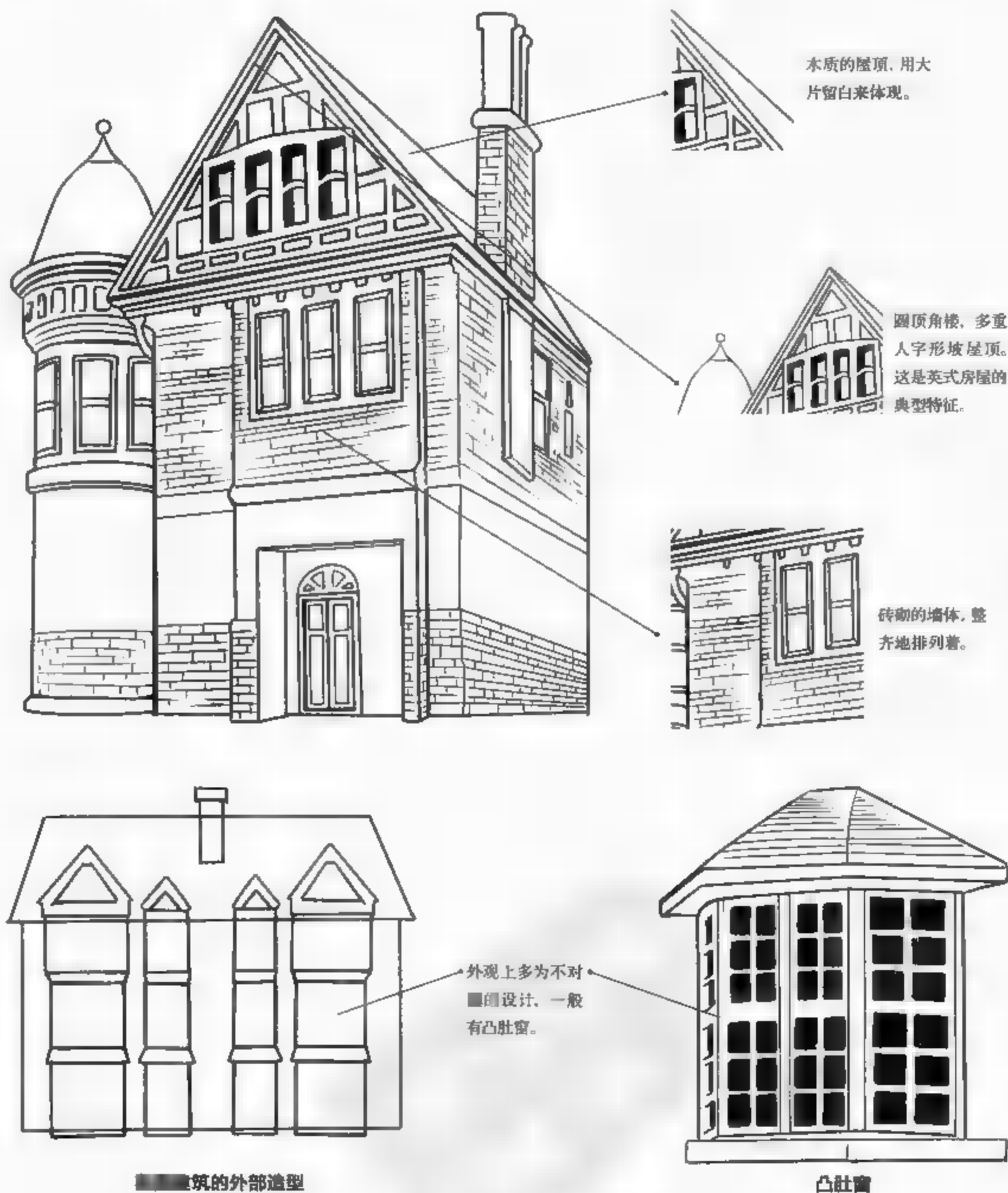
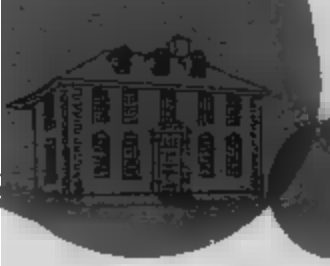
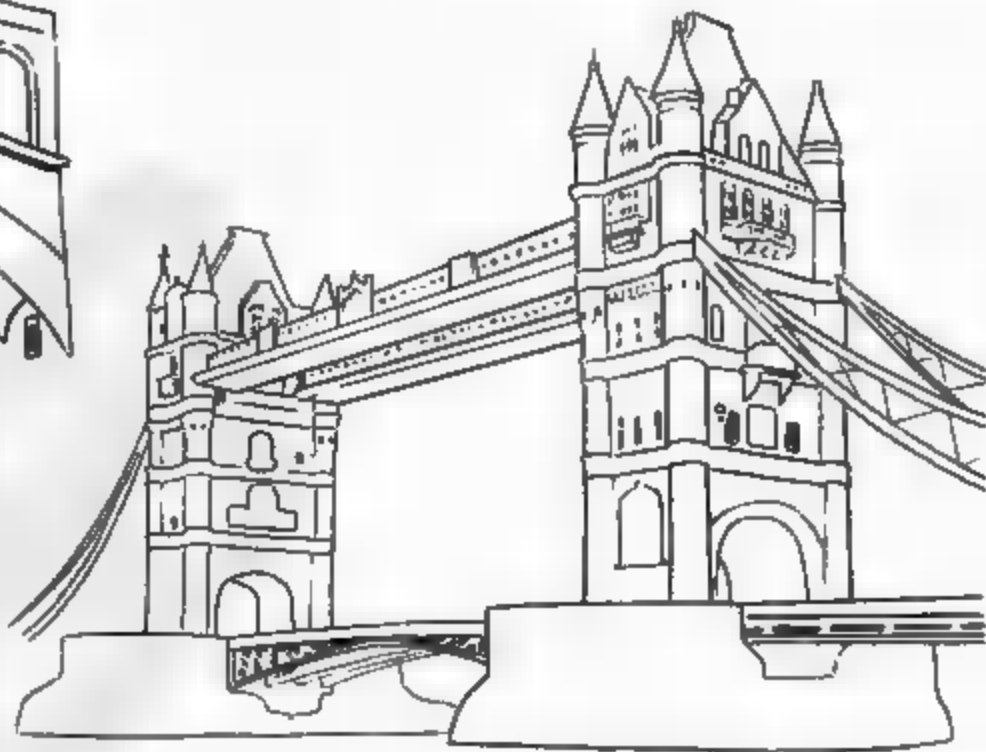
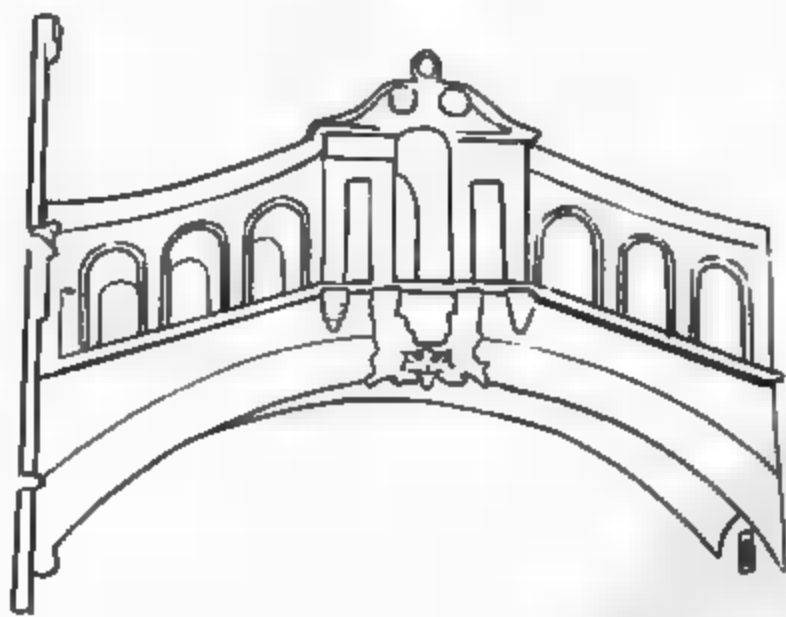
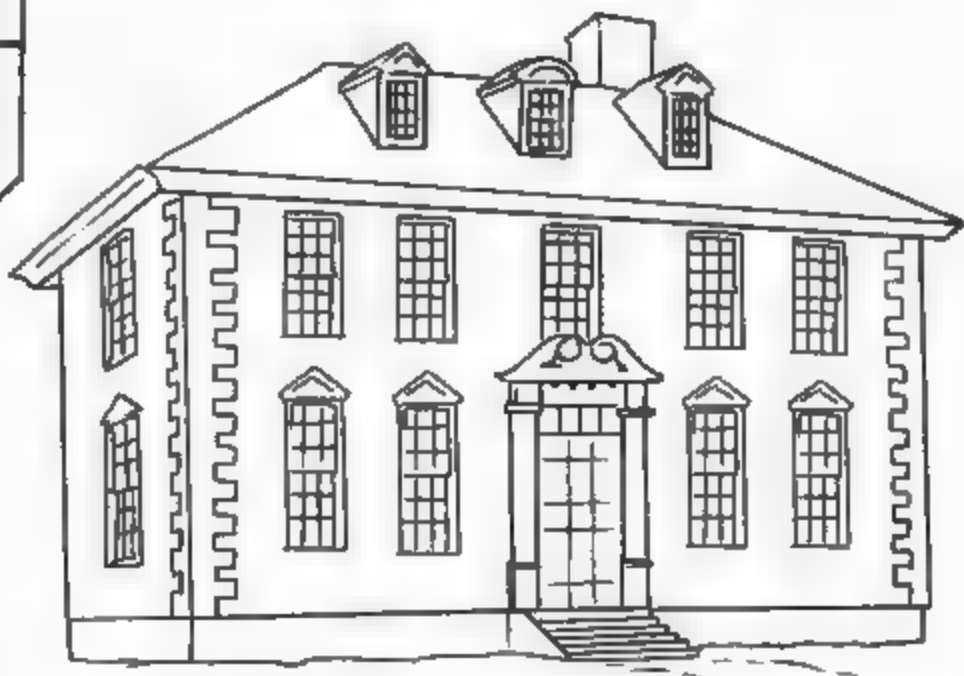
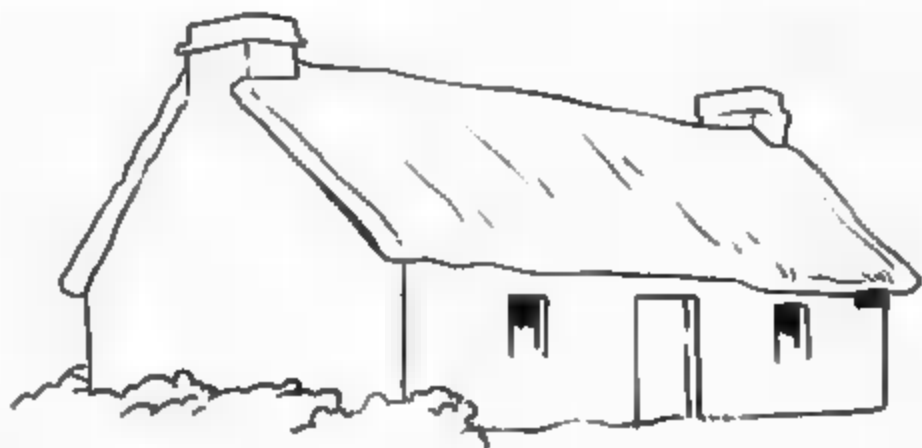
西方建筑风格和东方传统的建筑风格迥然不同。我们这里讲述的西方建筑包括美国建筑和欧洲建筑，从建筑风格上我们能了解到一个地方的风土民情，体会到世界各处的不同文化。

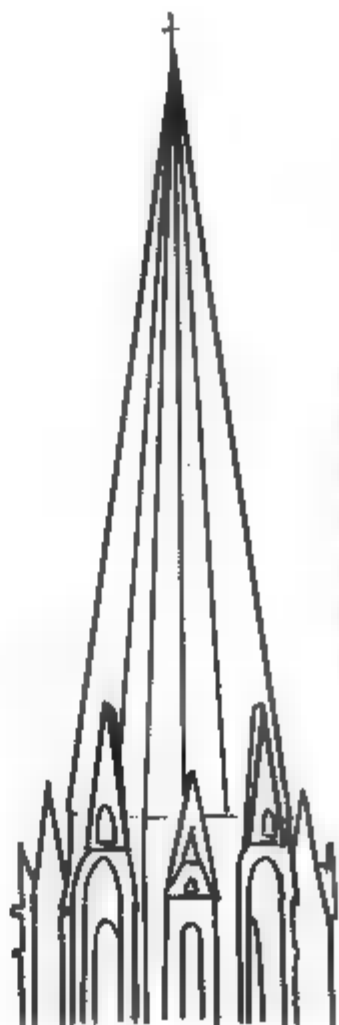
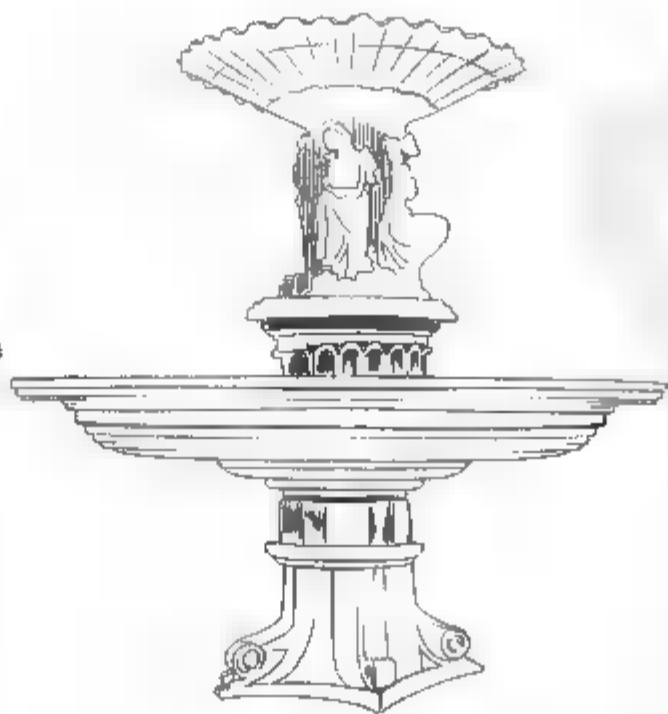
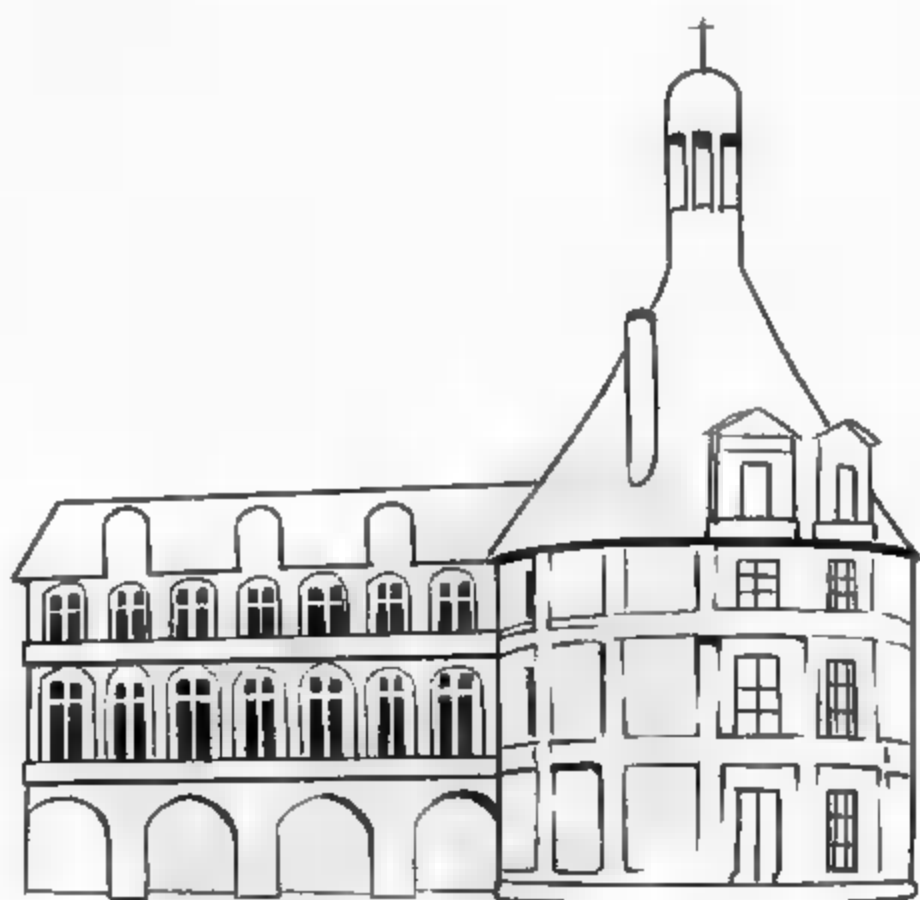
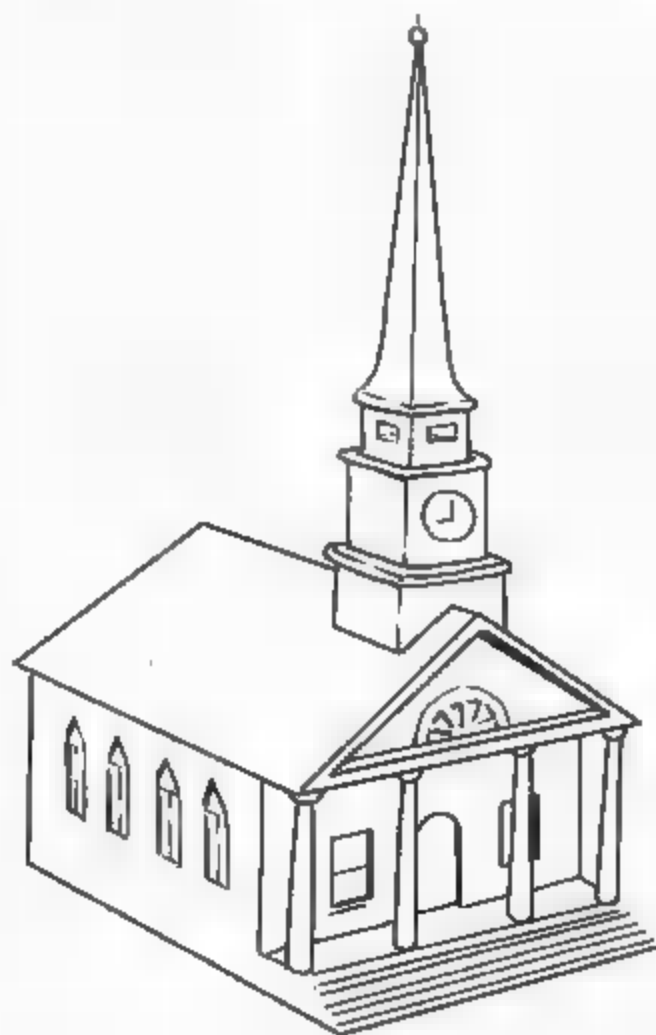
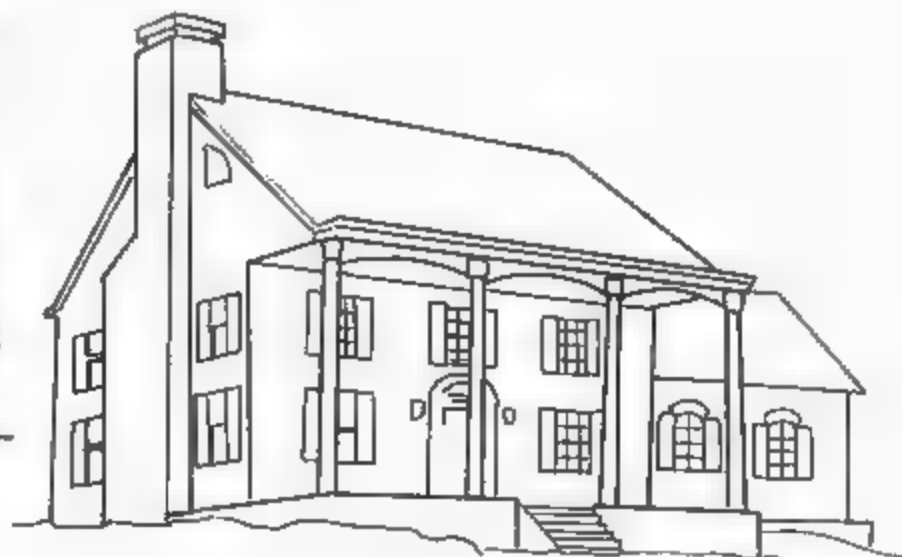
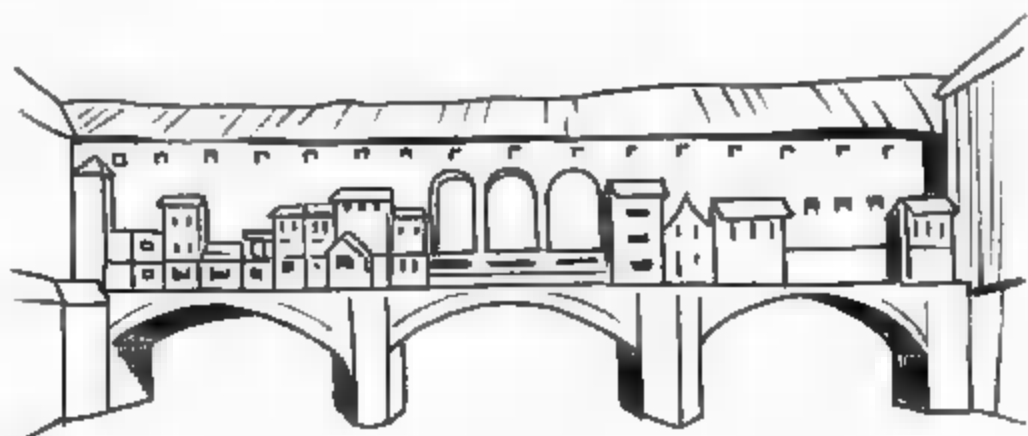
## 2.1 美国建筑的画法

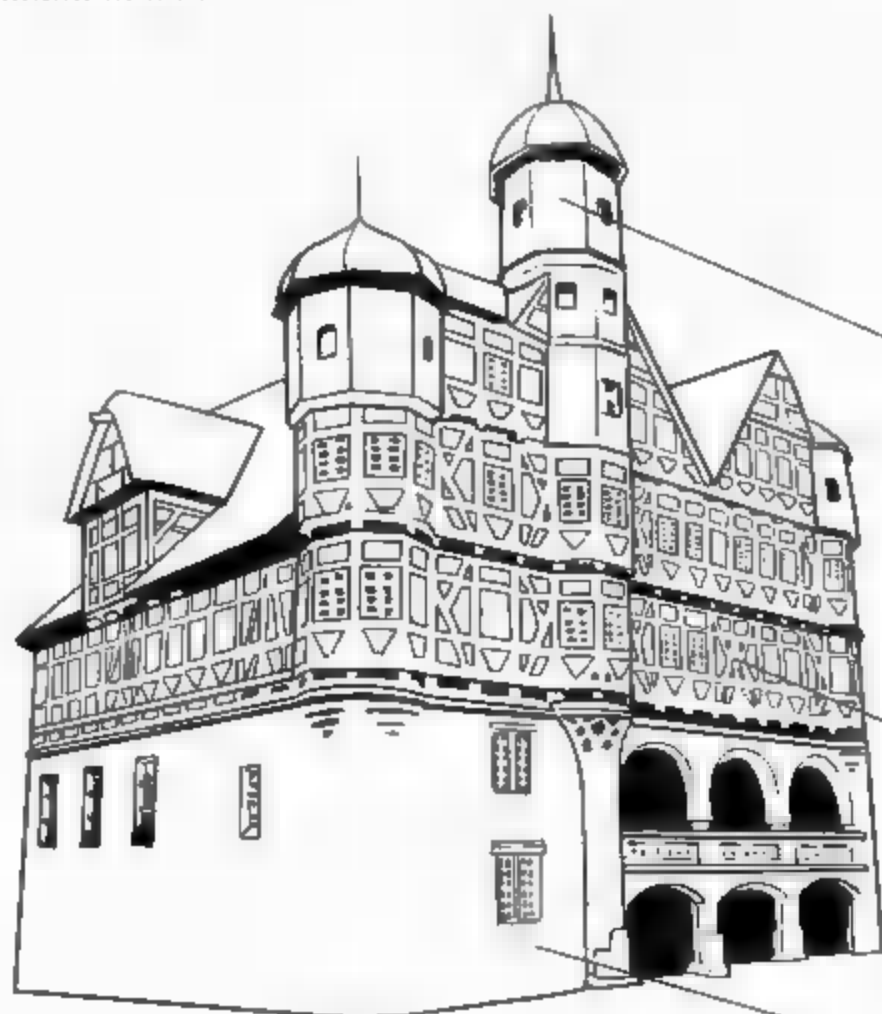
美国的发展历史较短，因此其建筑多是现代化的摩天大楼，很少有传统的远古遗迹。绘制美国建筑的重点在于表现大都市的繁华。

## 2.2 英国建筑的画法

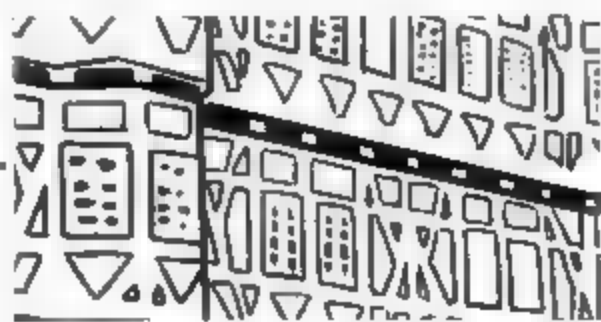
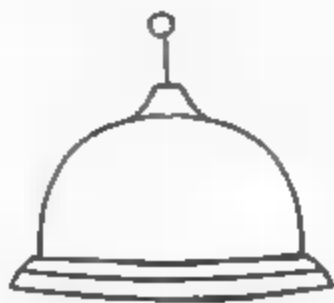
英国传统建筑体现出古老皇室城堡的特征。外观层次感强，线条富有动感。屋顶多为尖顶或塔状，这是英式建筑最显著的特征。

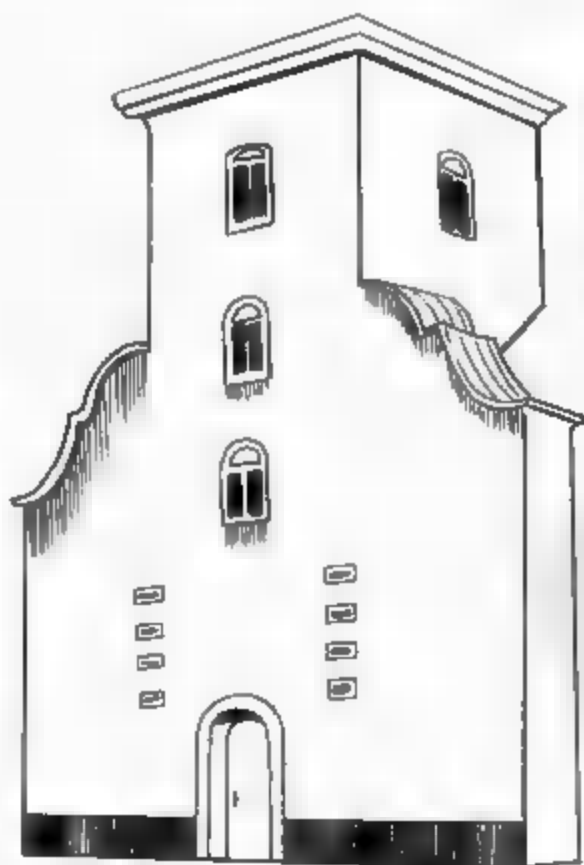
英国建筑的外部造型

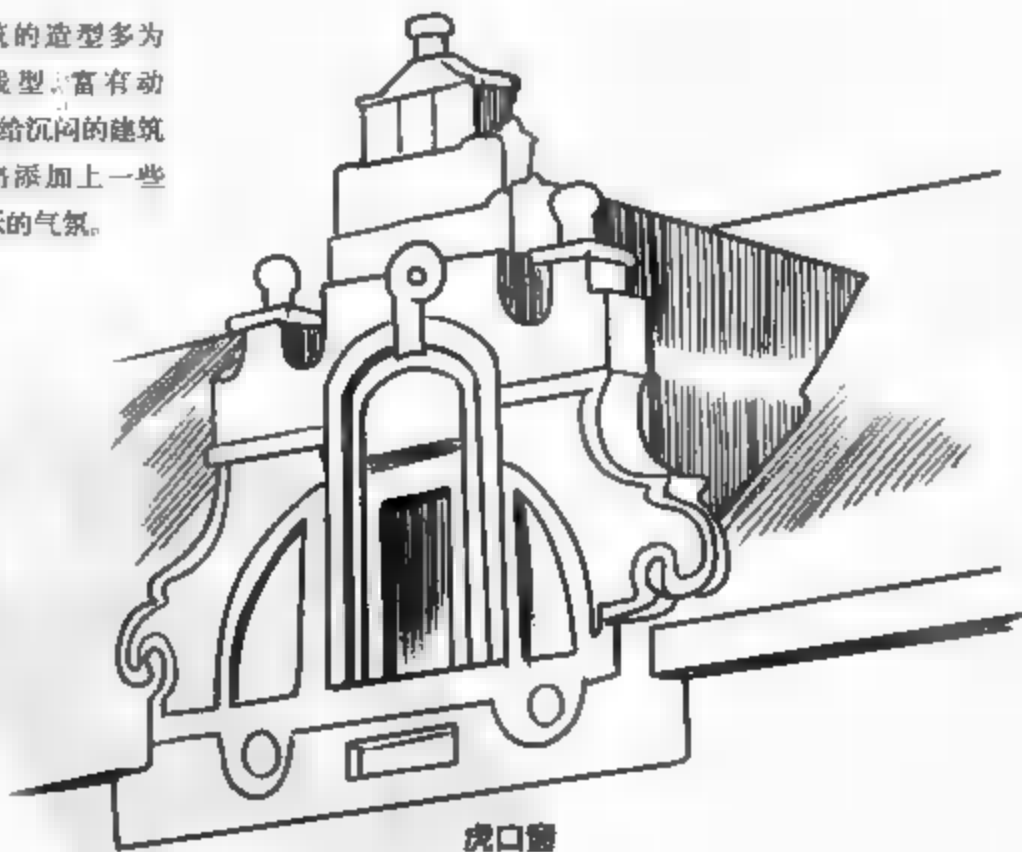
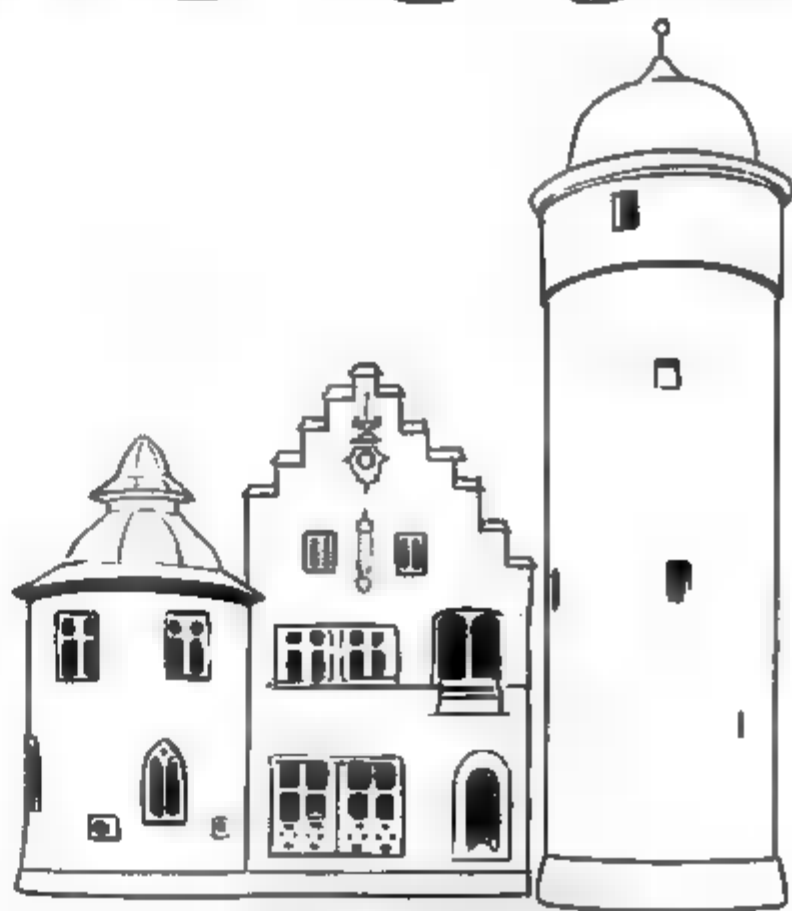
凸肚窗

英国各种建筑展示

## ● 2.3 法国建筑的画法

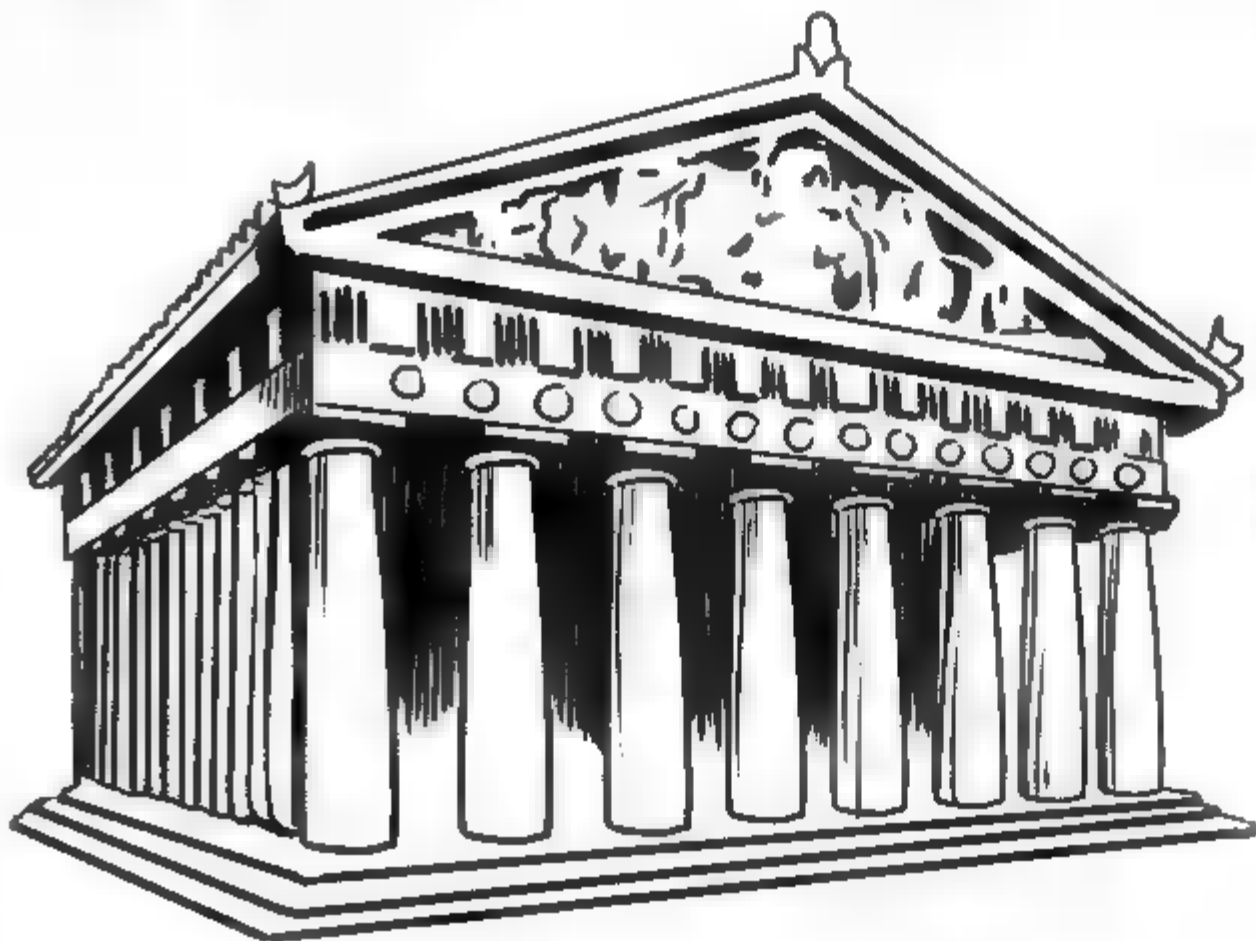
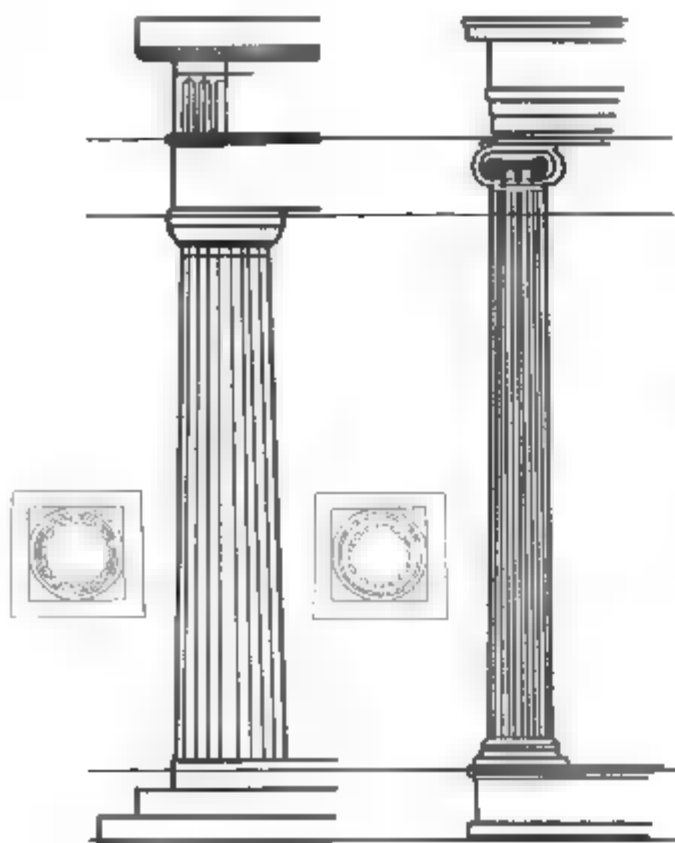
法国的建筑设计一般较为复杂，精致而奢华，表现出法国浓郁的浪漫气息。在刻画时，需要使用细腻的笔触，通过细致的绘制，表现出法国建筑华丽的特征。

## 2.4 德国建筑的画法

德国建筑大气稳重，体现出其民族团结、坚毅的品质。在绘制的时候注意区别其与英法建筑的不同，重点突出其蕴含的文化历史底蕴。

[illegible]型屋顶

同法国建筑的尖顶与英式建筑的圆顶角[illegible]相区别。

交错的木质结构的窗户，[illegible]匀称的细线条体现出其质地特征。

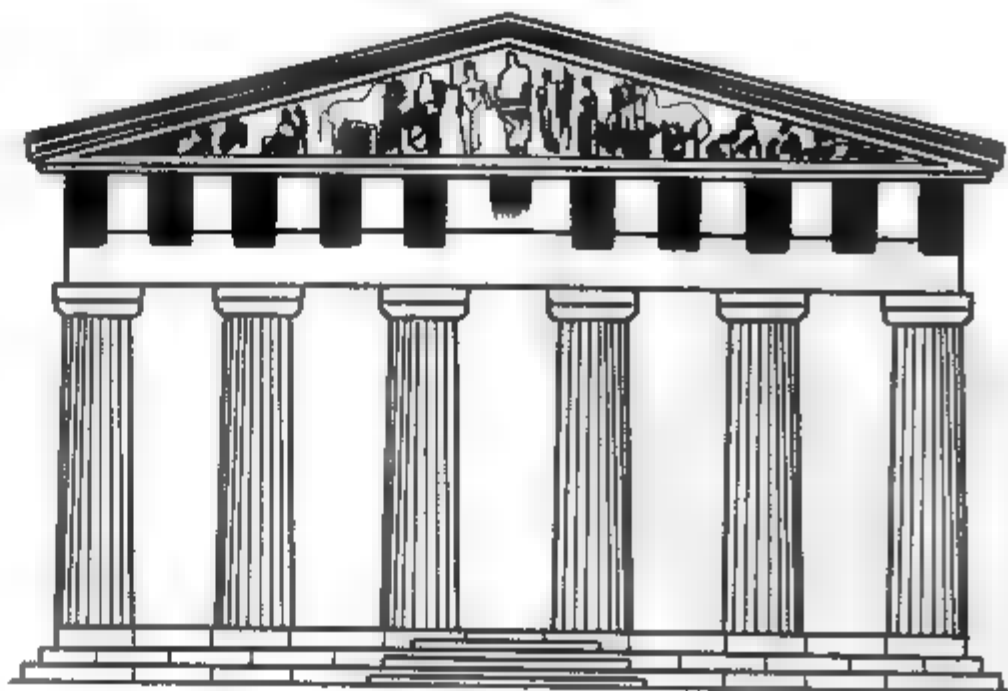
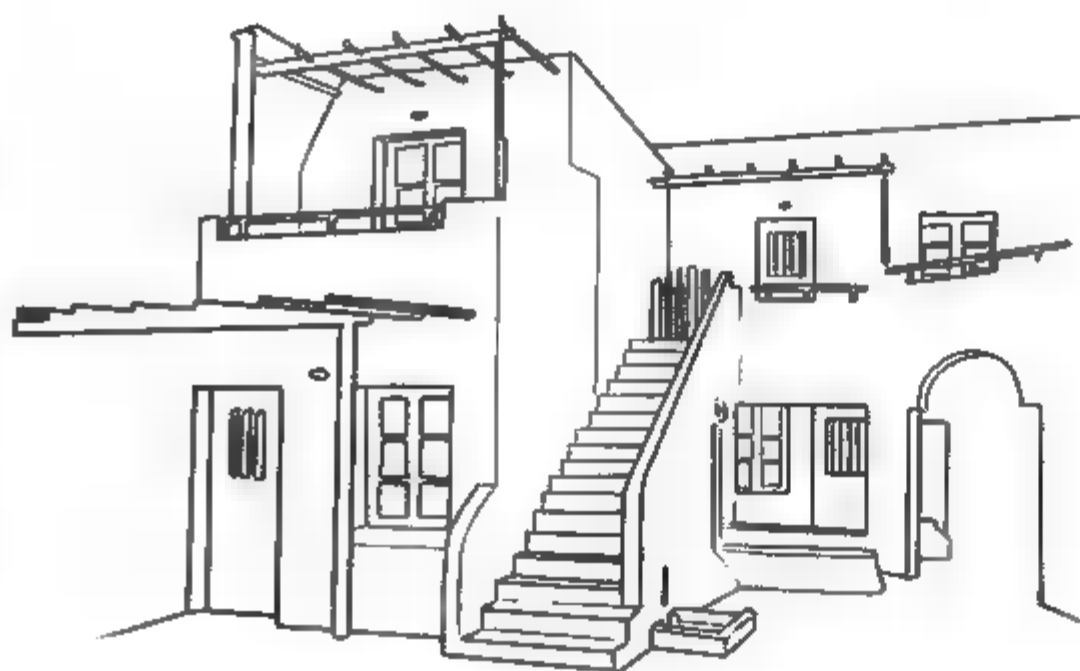
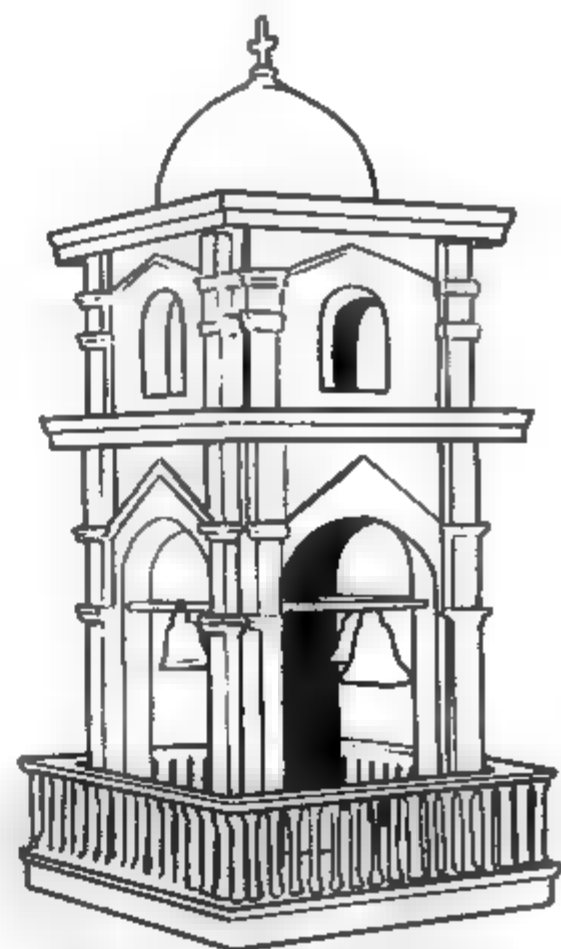
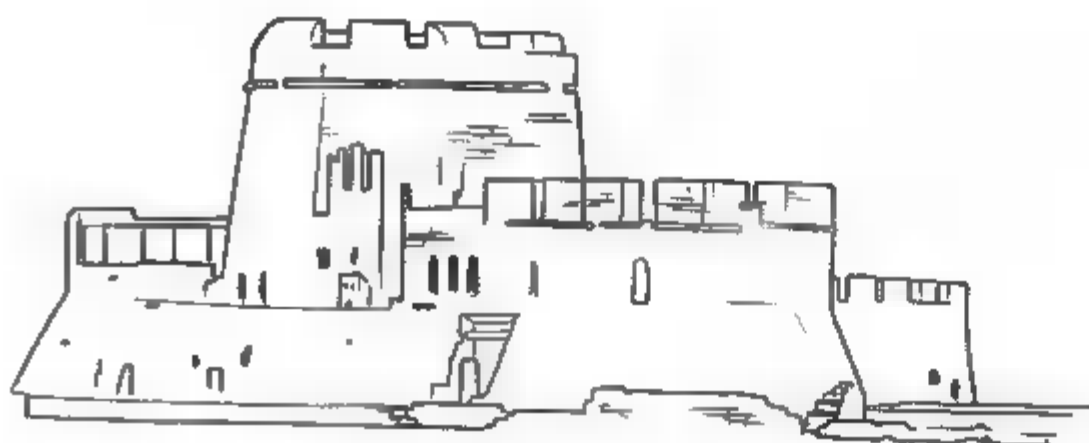
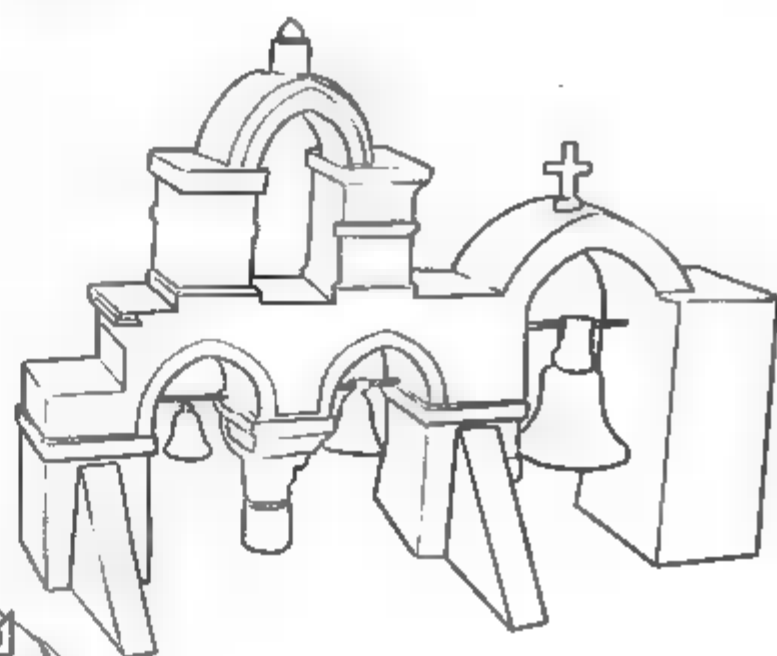
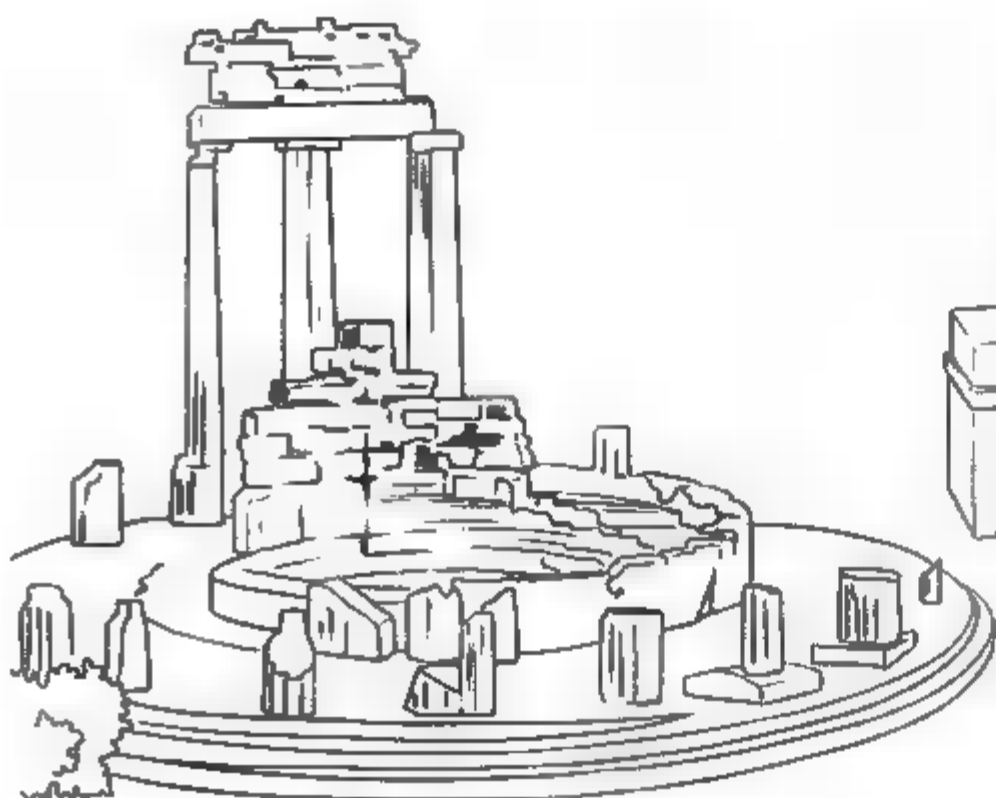
石头的[illegible]座墙面用大片的留白来表示，凸显其浑厚的气势。

建筑的造型多为流线型，富有动感，给沉闷的建筑风格添加上一些活跃的气氛。

虎口窗

## ■ 2.5 希腊建筑的画法

古希腊是四大文明古国之一，其古老而悠长的历史文化熏陶出造型独特的希腊式古建筑。其建筑风格大气典雅，展现出独具魅力的人神文化。

连接地面与建筑顶部的是无数根大型的柱子，这些柱子也是支撑建筑重量的载体。

**多拉克柱式**

柱身粗旷，用间隔较大的纹路刻画，注意体现出透视的效果。

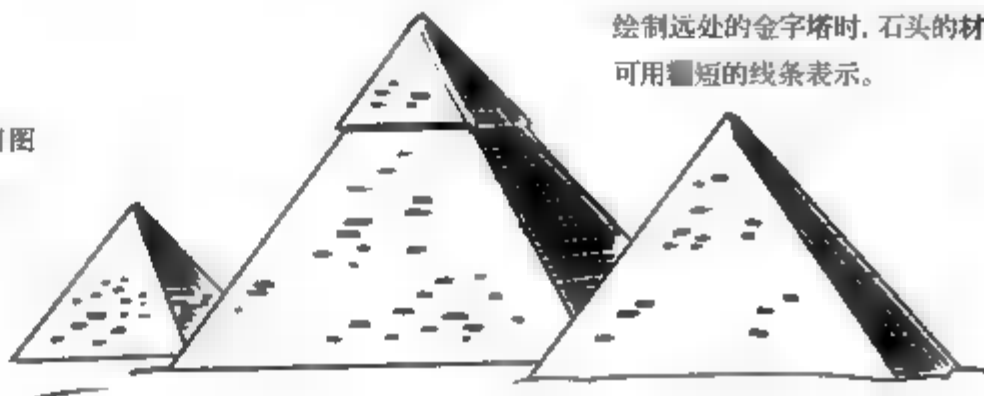
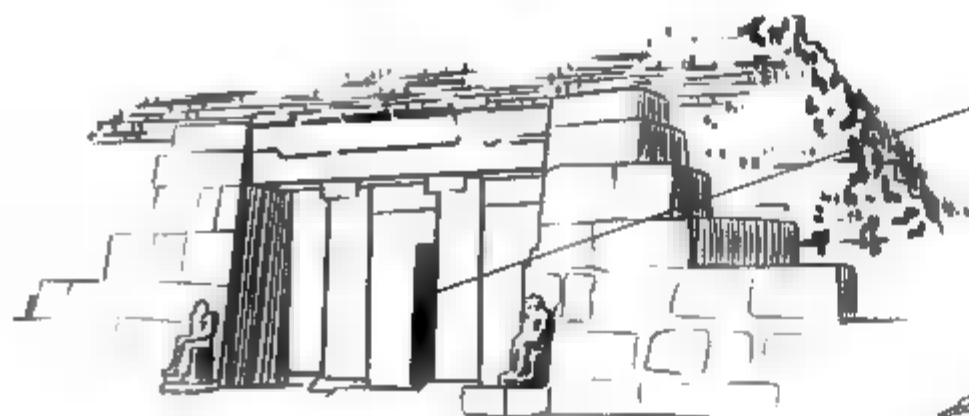
**爱奥尼柱式**

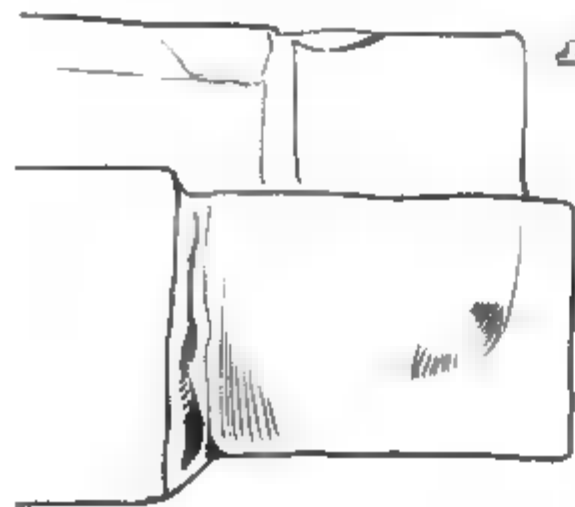
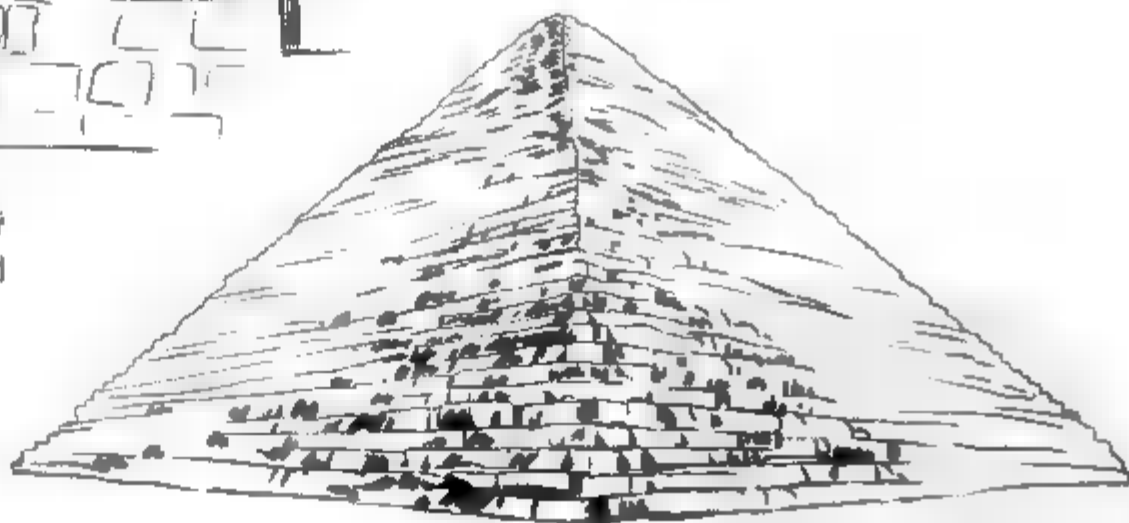
柱身细长，用[illegible]细小的均匀线条刻画其柱壁的纹路。

希腊是古希腊神话的发源地，是人们所向往的神圣殿堂。建筑的风格体现出神秘、深远的色彩。建筑顶部呈三角形，上面多刻有神话传说。整体建筑的材质为石头，用直线和留白来表现其质感。

# 3 非洲建筑

非洲地处热带，由于气候炎热、材料贫乏，非洲的建筑多以石质材料为主，建筑风格简约而又不失精巧，体现出非洲人民勤劳、智慧的精神品质。

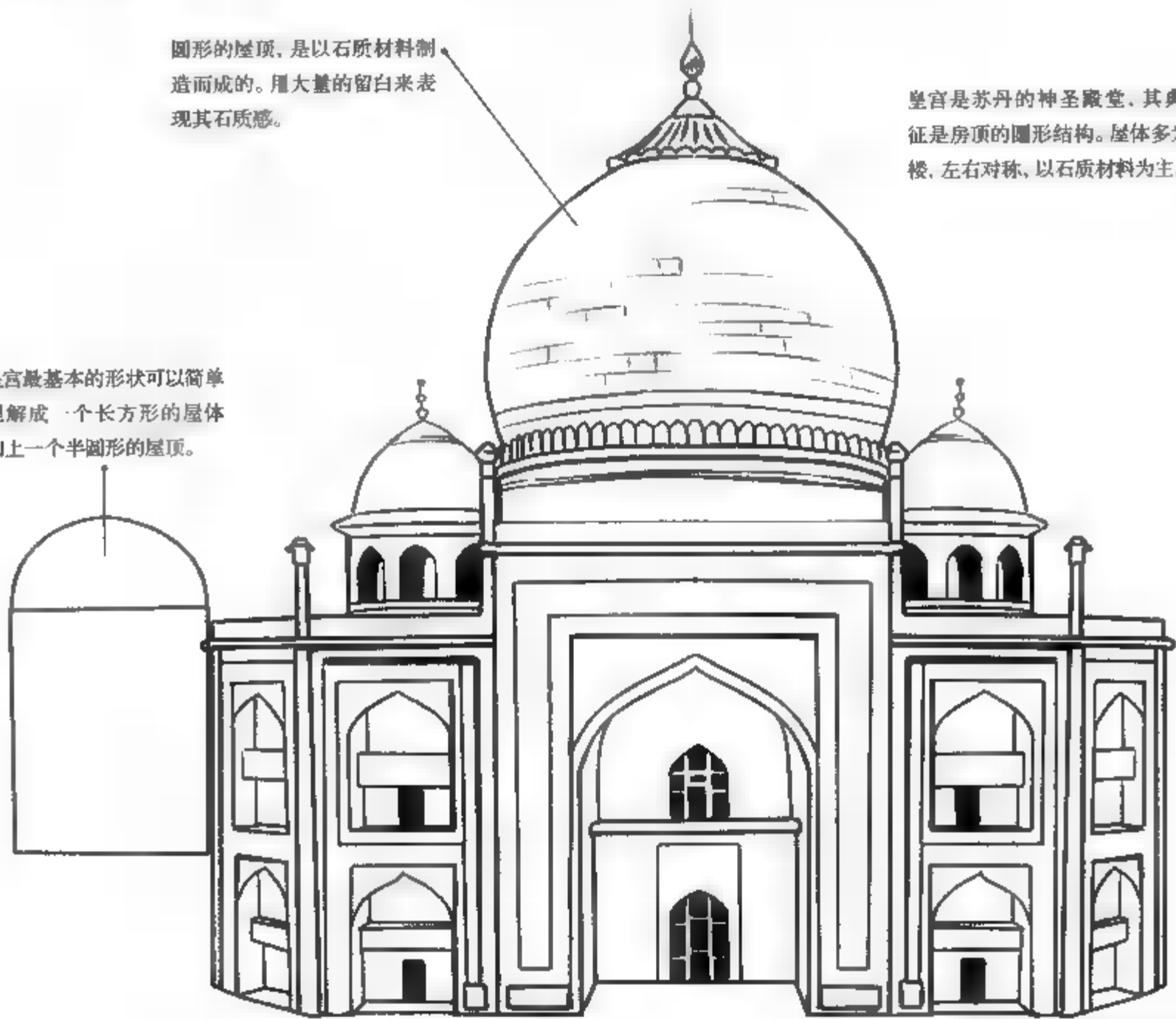
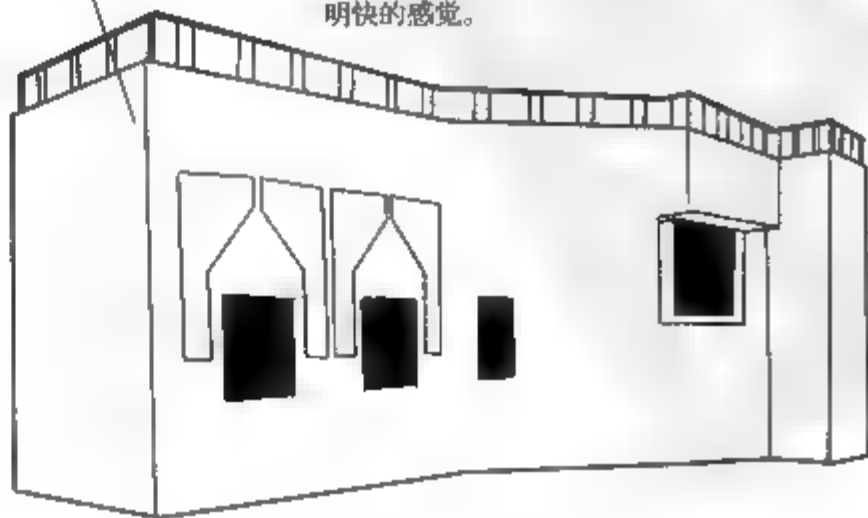
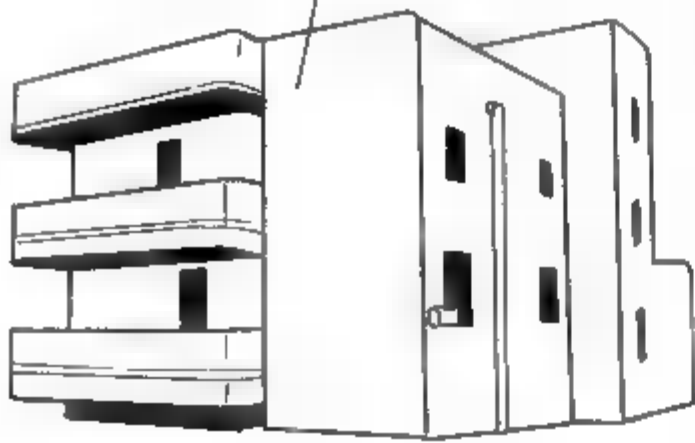
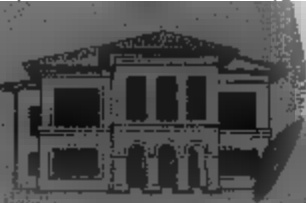
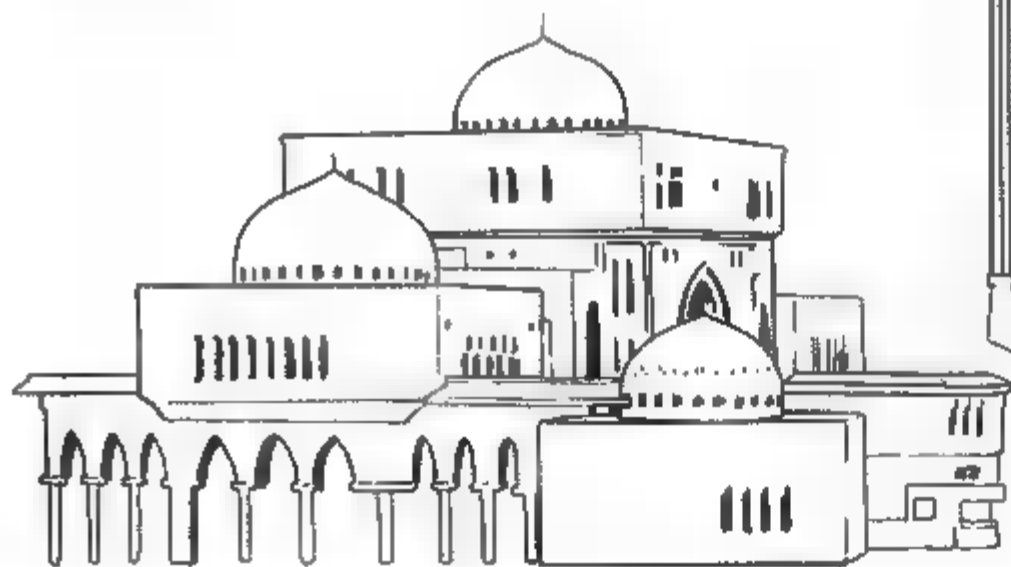
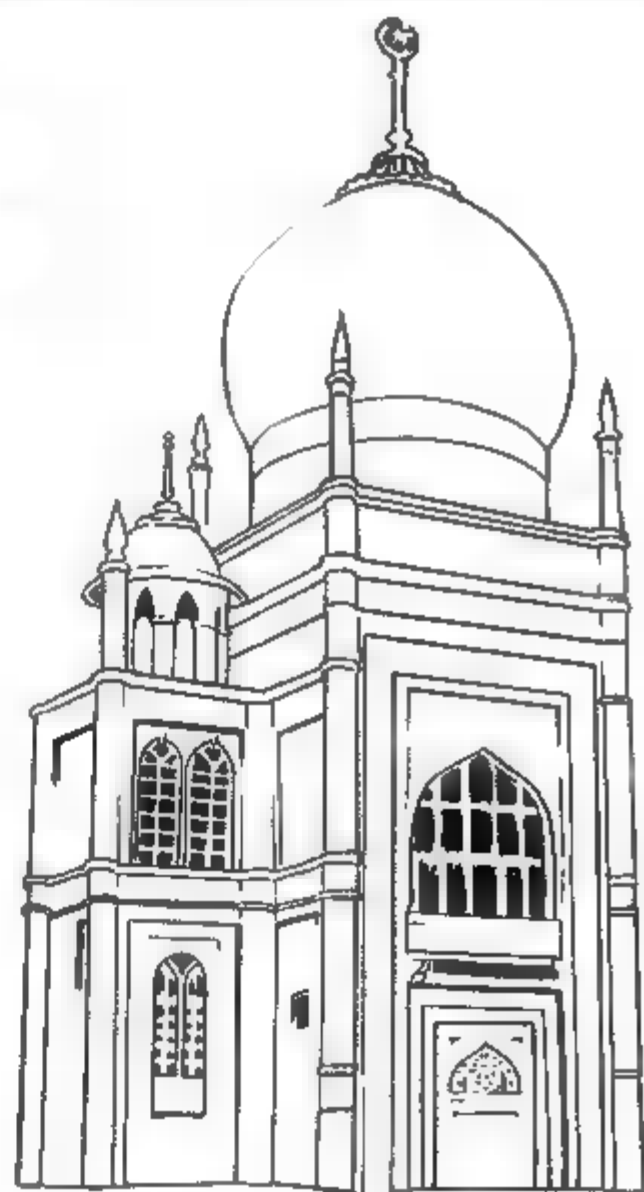
## 3.1 埃及建筑的画法

古埃及是四大文明古国之一。埃及金字塔是其最典型的建筑，至今它的建造方式都还是一个谜。因此金字塔被附上了一层神秘的色彩。

用三角形的几何图形排列组合而成。

绘制远处的金字塔时，石头的材质可用较短的线条表示。

金字塔的入口处，用巨大的石块堆砌而成，与后面的小石块形成鲜明的对照。刻画近处的事物时，需要用细致的线条，远处的事物用模糊线条，体现出透视的效果。

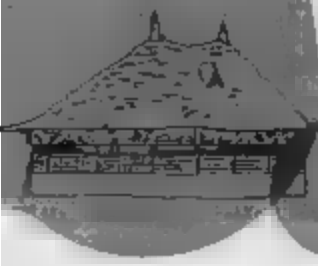
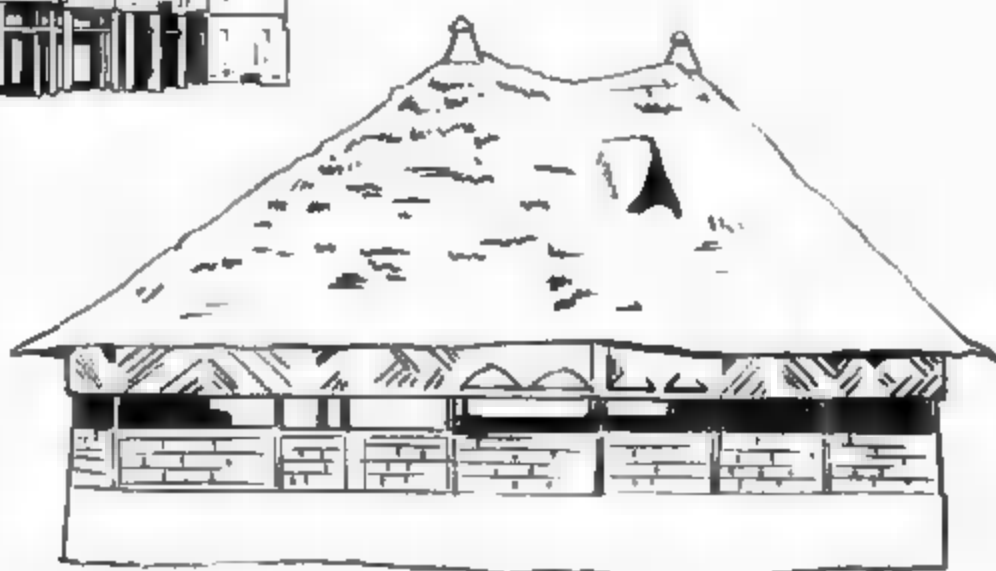
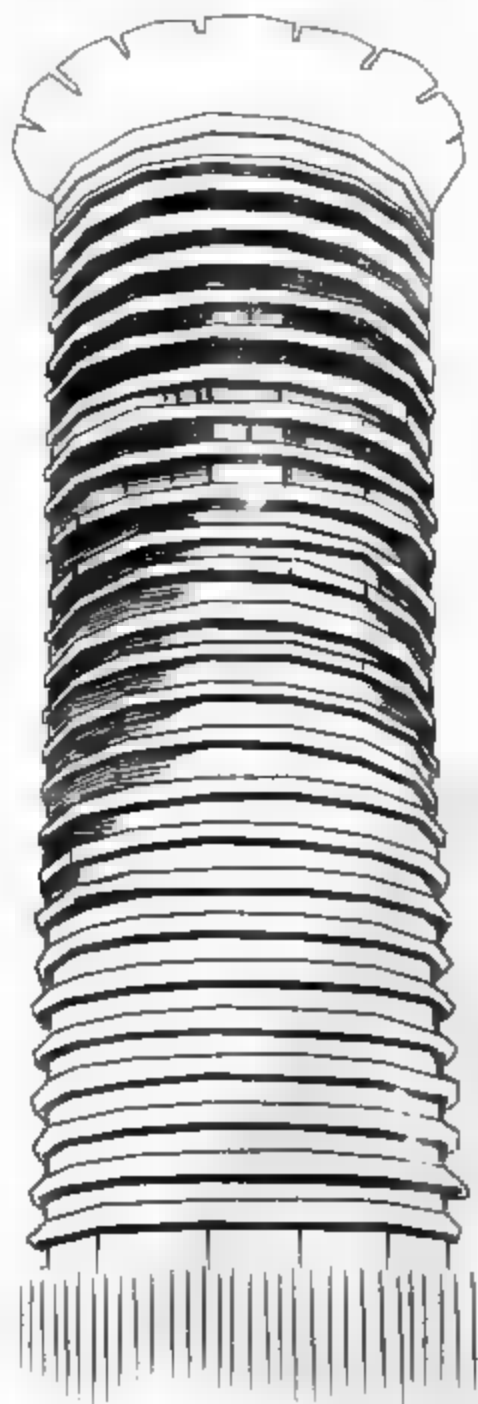
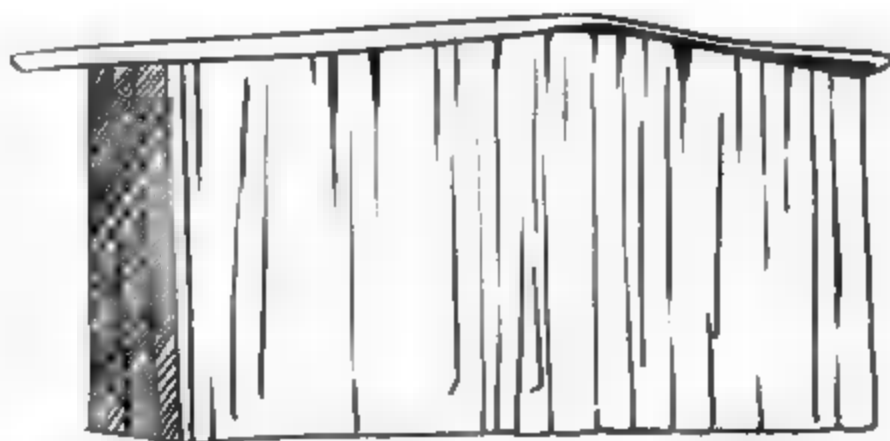
刻画金字塔的一个角，呈现出锥体的特征，需要体现透视的效果。近处要仔细刻画，远处可模糊绘制。

金字塔的石头每一块都是非常巨大的。一块石头的高度一般来讲与一个成年人的身高接近。在远古时代，人们还没有发明起重机和吊车，古埃及人民就能建造如此巨大的工程，确实是个伟大的奇迹。

# ● 3.2 苏丹建筑的画法

苏丹国家民风淳朴，民居建筑多以四平八稳的风格为主。而皇宫是苏丹很有特色的建筑，在对称的几何体的基础上加入了圆形屋顶，凸显了皇宫的气势。

## 3.3 肯尼亚建筑的画法

肯尼亚风情的建筑风格更加单一、简洁，多以稻草和木质为材料，造型简约、朴素、富有热带地域的风土民情。绘制肯尼亚民宅时重在线条的体现。

## 肯尼亚各种建筑展示

12

# 漫画场景篇

# 自然景观

陶醉于大自然的博大、深邃之中，让人心旷神怡，领略造物主的奇思妙想。在百忙之余，抽一个下午，来到旷野、田园间，观察石缝间的潺潺流水，细品原野上的花香鸟鸣……这些景观同样可以用纸和笔来表现，本章我们将一起来学习自然景观的绘制方法。

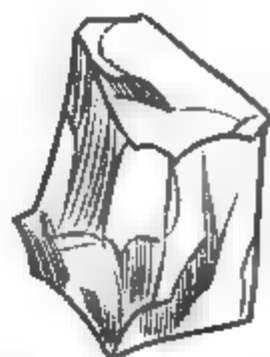
# 山石

崇山峻岭是自然景观所不可或缺的组成部分，它们常年经历风雨雷电的洗礼，外形变得奇异、嶙峋。在绘制山石之前，我们还是需要仔细观察它们的轮廓形状。只有先做一个认真的观察者，才能提高我们的绘画水平。

## 山石的基本画法

轮廓的把握是绘制山石的要点。一般情况下，首先勾勒出山石的整体外轮廓，接着用线条表现出其各个面和裂纹，最后添加阴影。山石通常呈现极不规则的形状。

首先绘制出山石的外轮廓。笔触较重，线条多用折线表现，显示出较硬的质感。

用间断的线条描绘出山石的各个面。因为断层很多，因此需要表现出的面也很多。

最后，把握好光源的方向。用排线表现出山石的阴影面。排线不用太[illegible]细，随意的线条能体现自然的感觉。

山石不同裂纹的表现

没有阴影的表现，仅用折线表现出山石的裂纹。轮廓的线条比各个面和裂纹的线条粗。

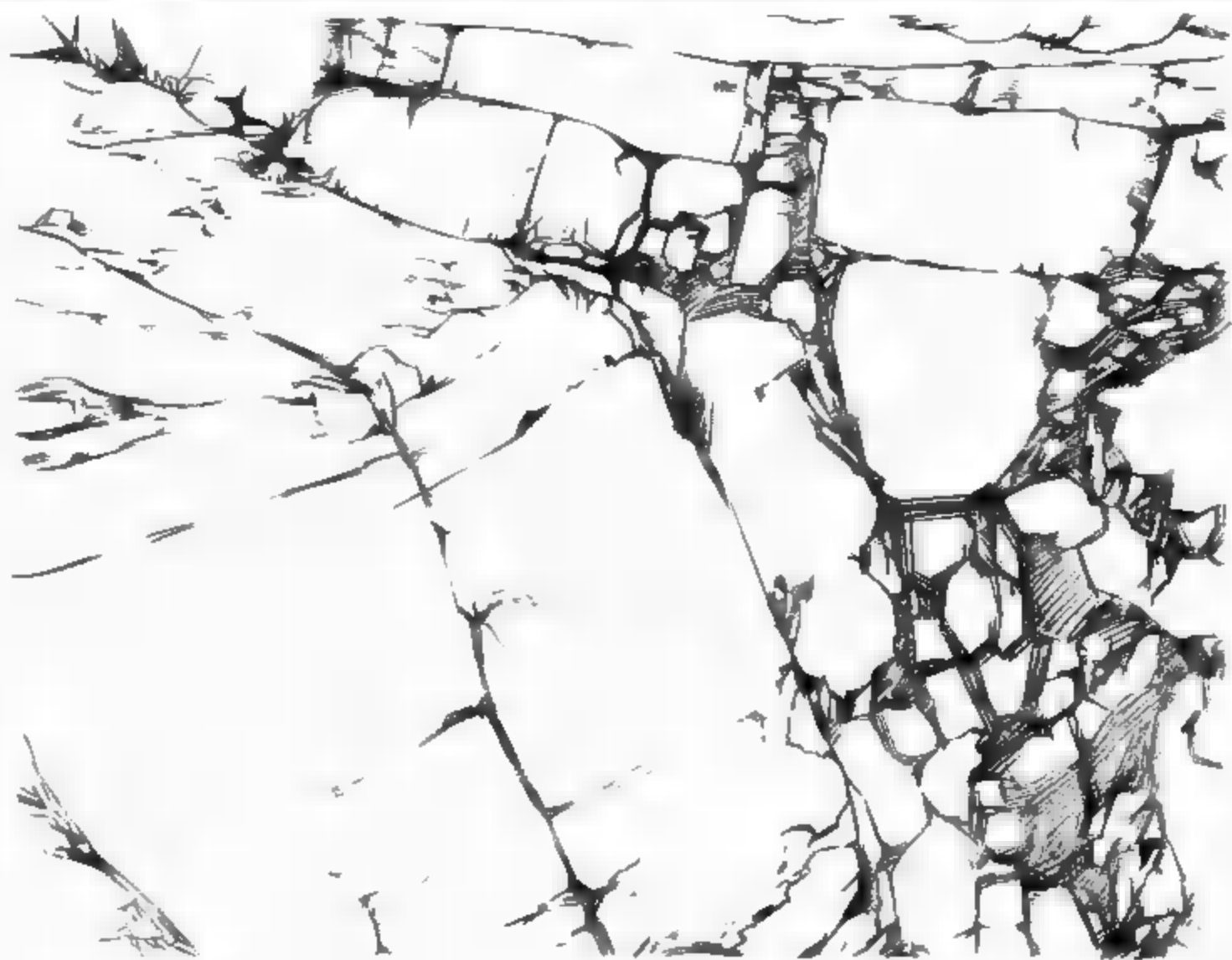
上图为断层很多的山石，整体外形呈面状，上面较为平整，侧面的断层很多。

笔触较重，轮廓和各个面的粗细一致。排线较稀疏。

阴影部分的排线疏密间隔不均匀，体现出较为强烈的立体感。

上图为轮廓较为圆润的山石。各个面的纹路要顺着山石圆润的轮廓绘制。

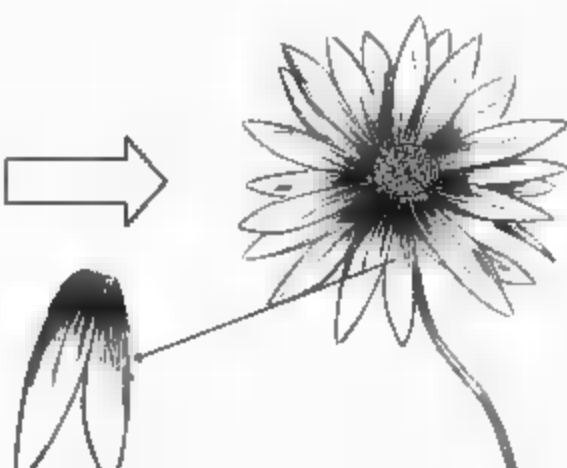
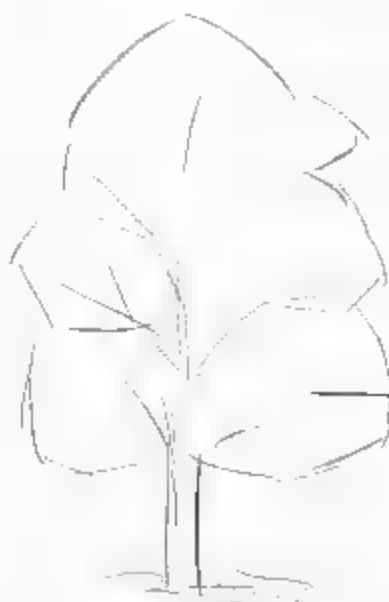
断层的纹路较为奇异，阴影的排线较密，间隔均匀，必要的时候需要重叠绘制阴影。

# 2 树木、花卉

锦绣河山少不了花草树木的点缀。花草树木不仅能表现出当时的季节特征，还能良好地渲染天气的情况，例如表现风和日丽或恶劣的环境等。因此，花草树木是漫画中表现自然景观和场景的重要内容。

## 树木花卉的基本画法

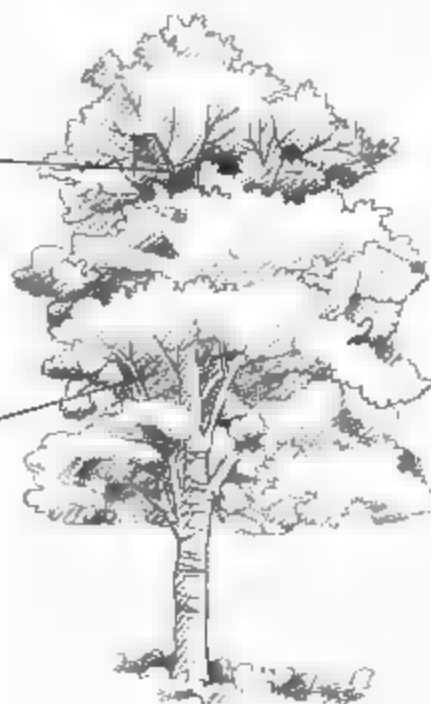
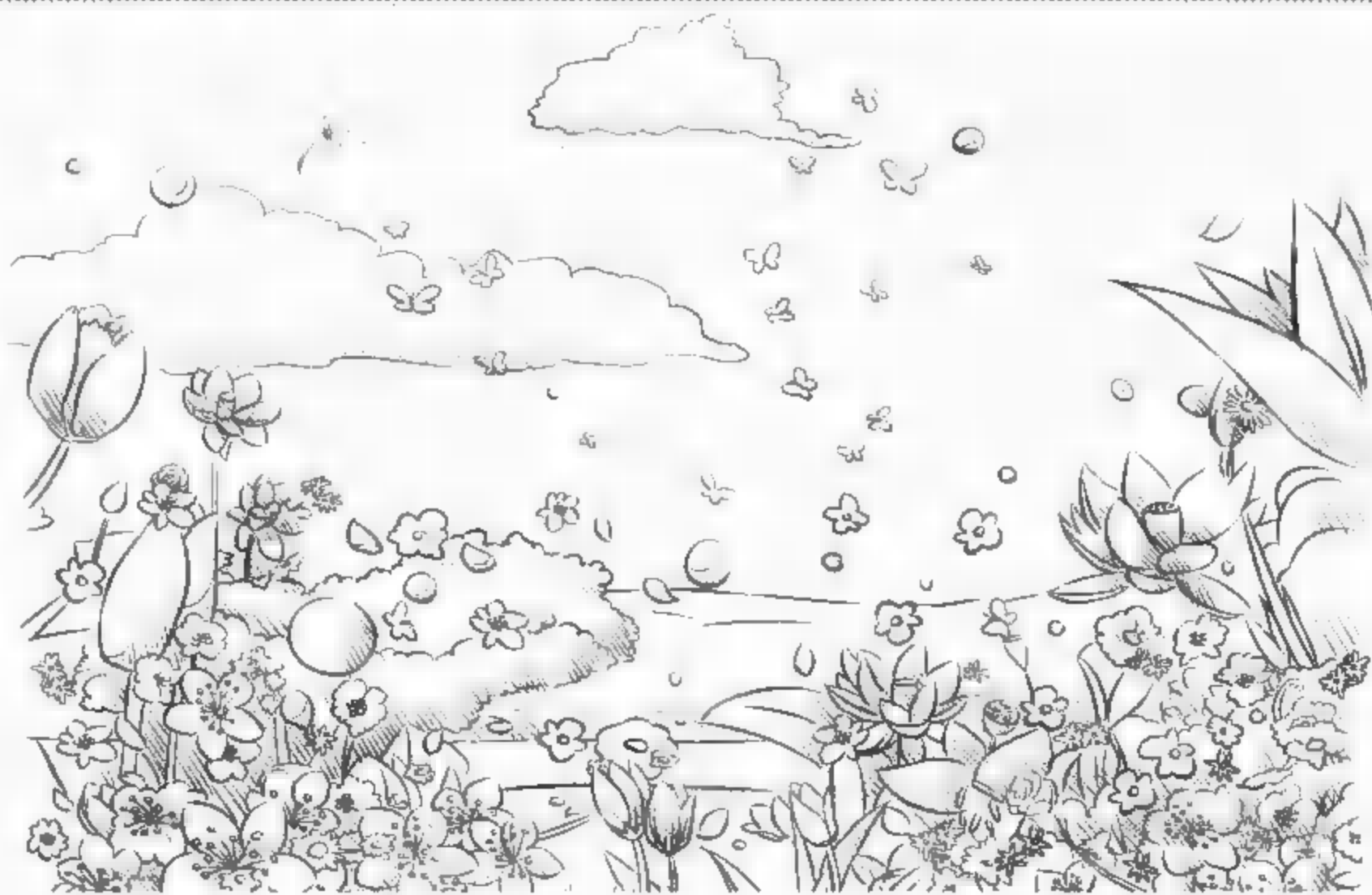
在漫画中，绘制花草树木有一些简单的技巧。在表现花朵的时候，我们可以先画出花朵的外轮廓，在此基础上绘制出花瓣结构和形状，这样比较容易把握。

简单地勾出花心和花瓣的轮廓。只需画出上面的两个圆形即可。

依据轮廓线，绘制花瓣的形状。要画出花瓣重叠和错位的部分。

勾绘花瓣纹路，注意花瓣的根部纹路较密，花瓣尖部纹路较少。

首先绘制出树干、枝条和树叶的外轮廓。树叶只需体现出大致的凹凸即可。

树干和树枝都表现为下大上小的结构特点。

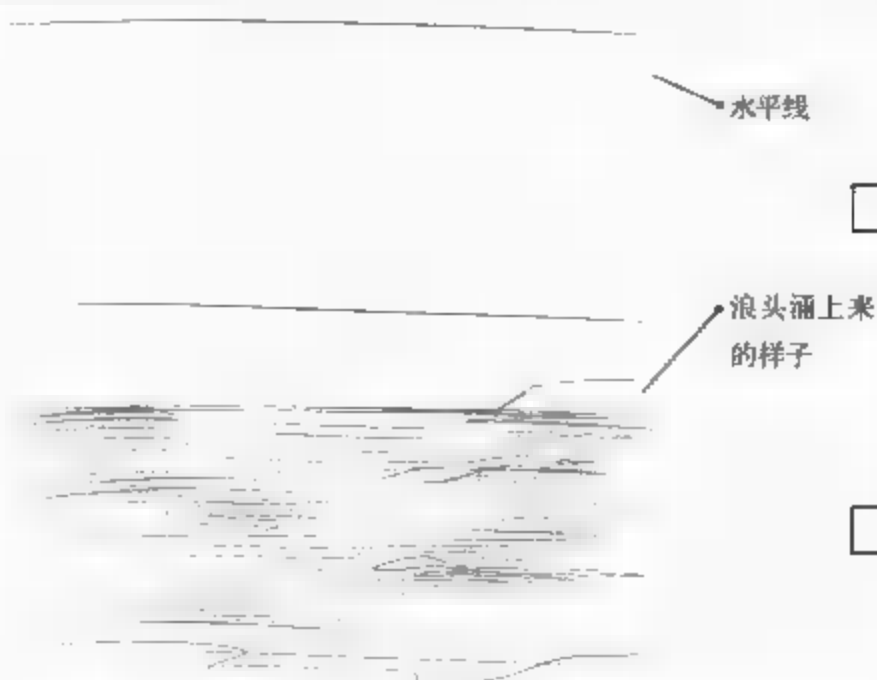
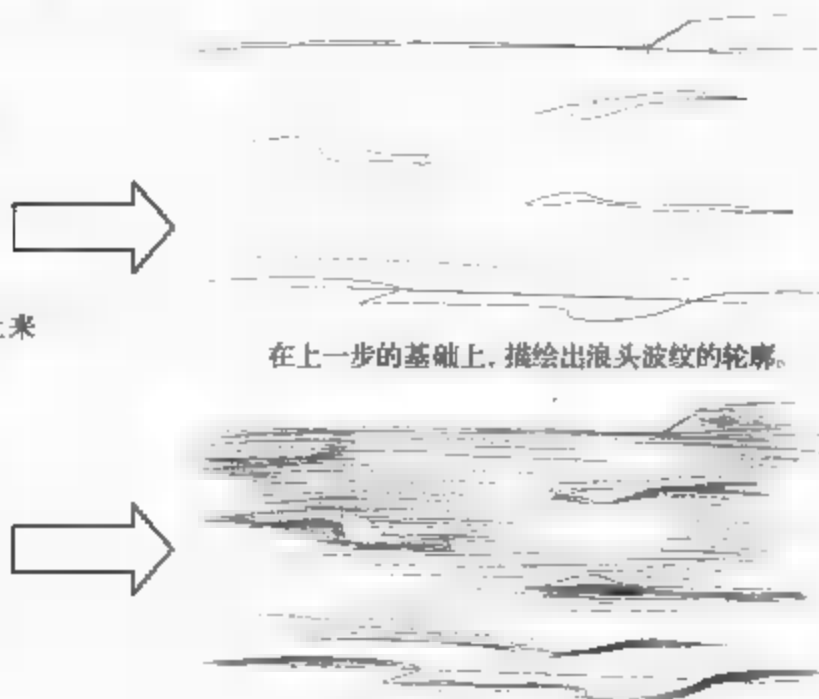
用排线大面积地表现出树叶的阴影。在细节的地方重叠排线，显现更加立体的效果。

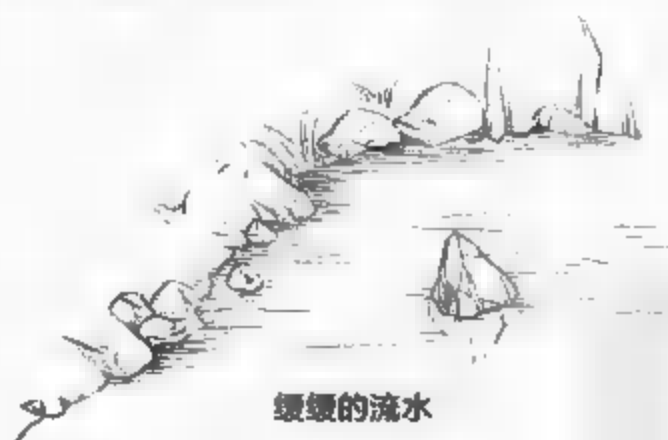
把灌木重叠起来会显得更加茂盛。

# 3 水流、湖海

水是生命的源泉，也是宁静、自由的象征。水能够体现出自然景观的灵气以及风景的秀美。水的内涵已渗入人类的文化思想中。

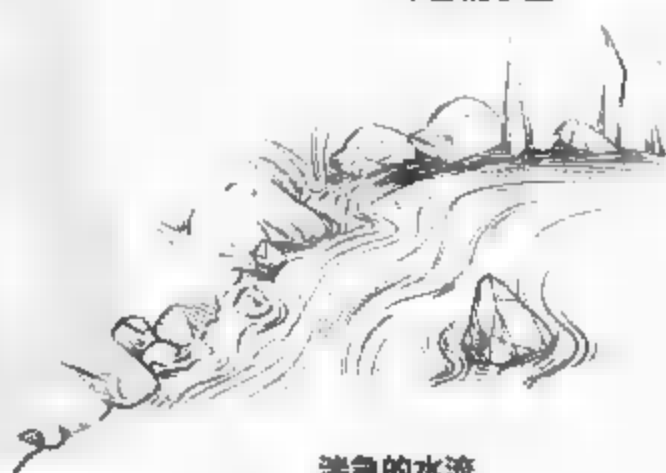
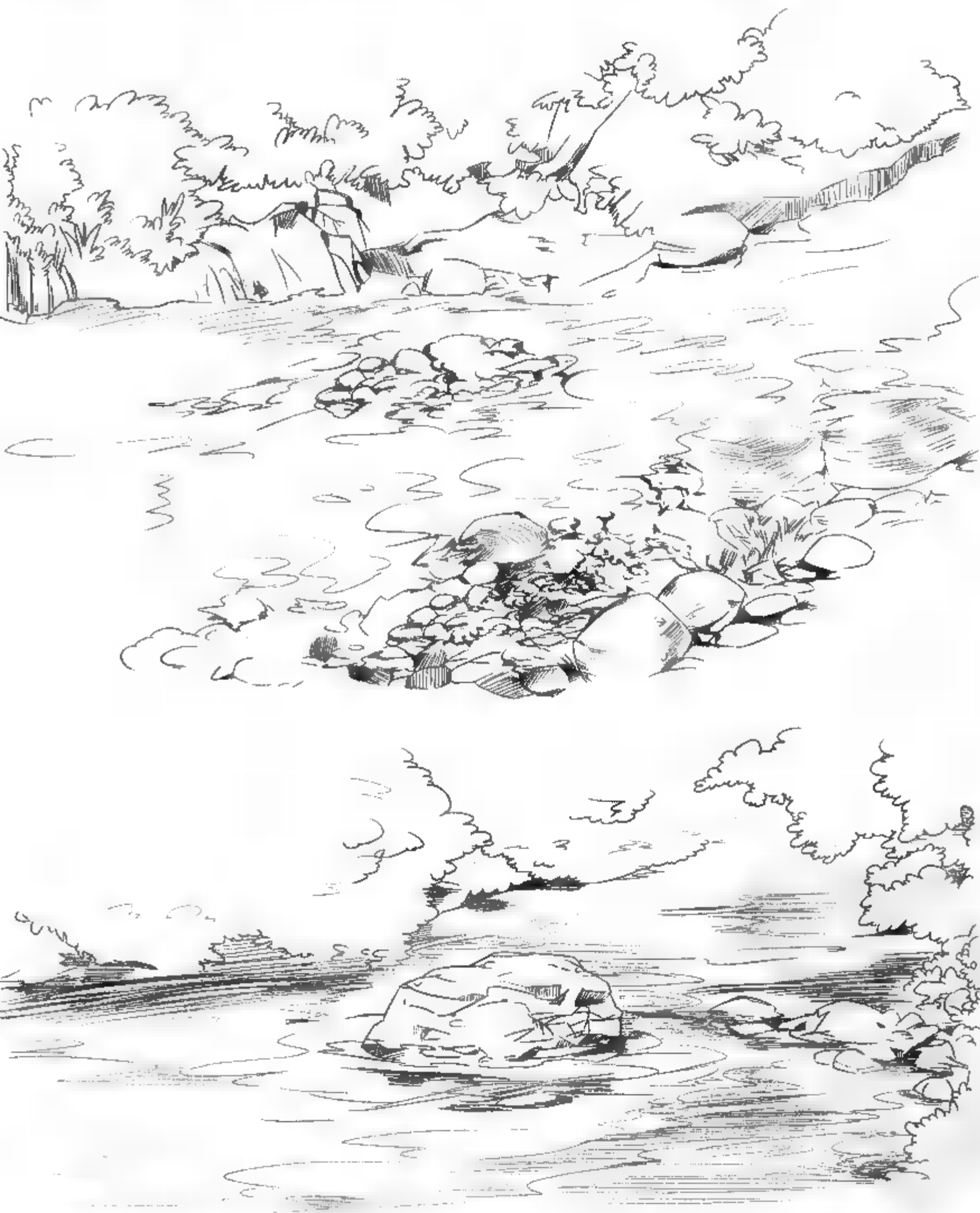
## 水的画法

表现水面应该重点把握波纹的绘制。江、河、湖、海的表现方式各不相同，就算是同一条河流，在不同的时间也会表现出不同的波纹，这也是水变化多端的体现。

在上一步的基础上，描绘出浪头波纹的轮廓。

用笔触较轻、间隔均匀的排线表现出水面的细波。

在浪头波纹的周围绘制一些表现阴影线条，呈现出一定的立体感。

## 不同水纹的表现

缓缓的流水

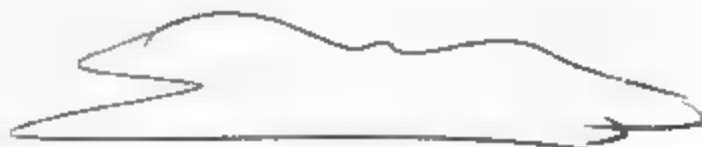
下雨的水面

平静的水面

湍急的水流

# 4 天空、云雾

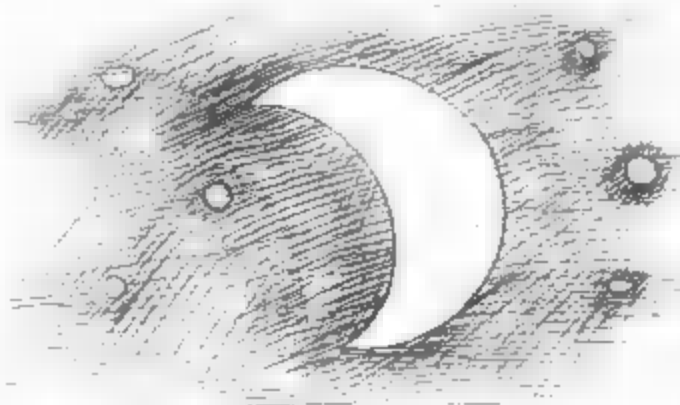
天空因为云雾的千奇百怪而显得变幻多端，因此云雾是天空中最为重要的元素。接下来，我们就一起学习绘制多变的天空吧。

### 天空、云雾的基本画法

云朵的质感有着不同的体现方式，有的较为轻薄，有的则比较厚重。要根据具体情况，用不同的笔触绘制不同的效果。

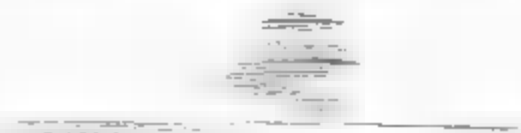
勾勒出云朵的形状。

天空的云朵千变万化，形状多样。在绘制前多观察、多练习。

加上阴影的云朵更具有立体感。

阴影也可以表现在云层的轮廓外形。

用排线表现出背景的色彩，可以突出月亮和星星的明亮。

没有云层的夜晚，满月清晰可见。要绘制出月亮表面的环形山大致的轮廓。

云雾使得月亮的轮廓模糊不清。

月亮藏在云雾之后。

四周加上云雾，使画面更显飘渺。

# 5 沙漠、泥土、草地

本节我们从天空转到地面，来看看沙漠、泥土和草地的表现方式。不是每一个人都亲眼见过沙漠，因此我们需要观察其照片来把握沙漠的特点。

## 沙漠的画法

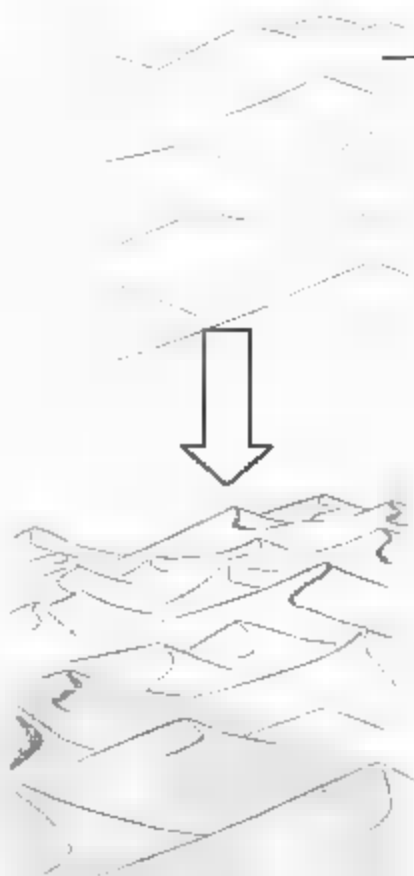
在绘制方法上，沙漠、泥土和草地都有同一个特点，那就是首先需要把握其整体的轮廓，从宏观渐进到微观。

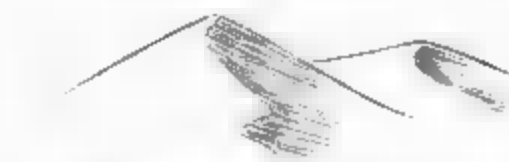
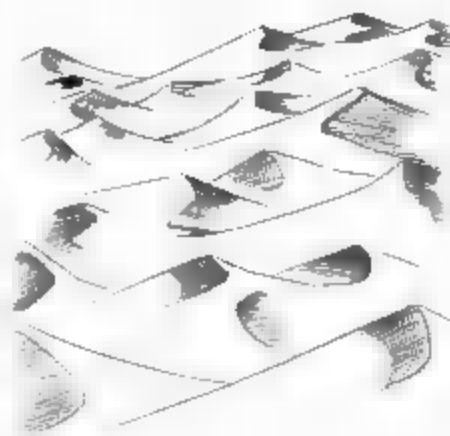
**沙漠的近景表现**

沙的颗粒很细小，可以用许多点来表示。

**沙漠的远景表现**

从远处看不到细小的沙粒，只需表现出沙丘的轮廓。

## 沙漠的绘制步骤

画出地平线和沙丘的大致形状。

确定了地平线之后，就可以画出沙丘的整体轮廓了。沙漠的沙包起伏不定，不要画得过于对称呆板。

排线可以增加沙丘的立体感。

在上一步的基础上，继续完善沙包的线条。用曲线表现出沙峰的面。

连绵的沙漠乍看像是山峰，但是没有岩石的坚硬感，也没有植物覆盖，而是柔软光滑的细沙。沙峰的线条以曲线为主，表现柔软圆润的质感。

## 泥土的表现

泥土比起岩石要松软许多，一般用圆润的曲线勾画轮廓。

岩石和泥土相结合，表现出较硬的质感，阴影的线条较多。

## 泥土的画法

**松软的泥土**

首先画出泥土总体的轮廓，因为泥土比岩石要柔软，所以轮廓线要表现得更加圆润。

在泥土的轮廓之上，细化块状的泥土。根据光线的方向为块状的泥土加上阴影，使之更具有立体感。

## 草地的画法

用■线画出草的生长方向，离尖端越近，线条就越细。

根据草的生长方向画出草的叶片来。注意，草的尖端的线条要闭合。

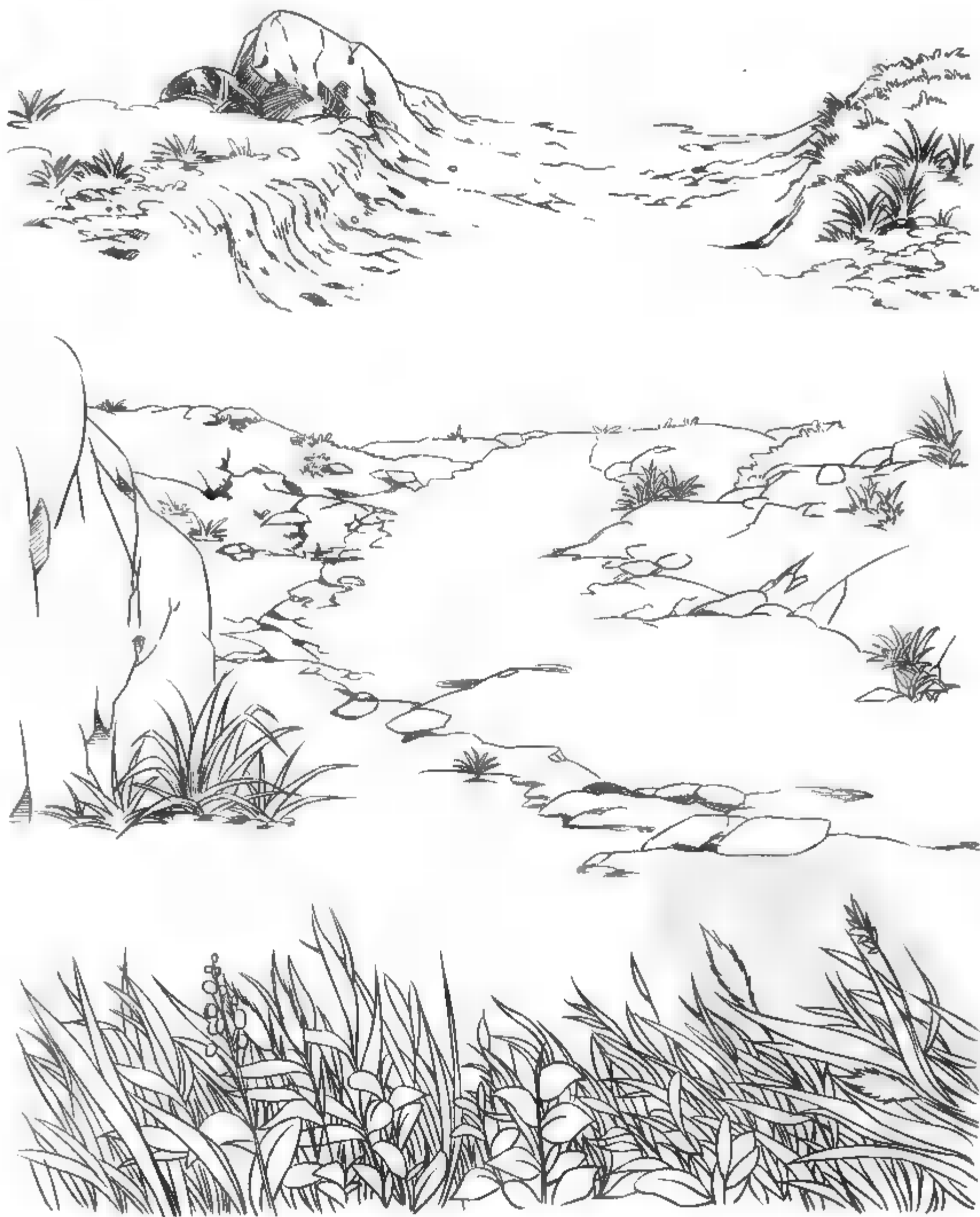
## 草丛的表现

把很多株草堆加起来，相互重叠，相互遮挡即可体现草丛。在绘制草丛前，先要练习好单株草的绘制。

不同形状的杂草组合而成的草丛

泥土和草丛相结合的表现

简化的草丛表现

泥土和草丛的结合表现

漫画场景篇

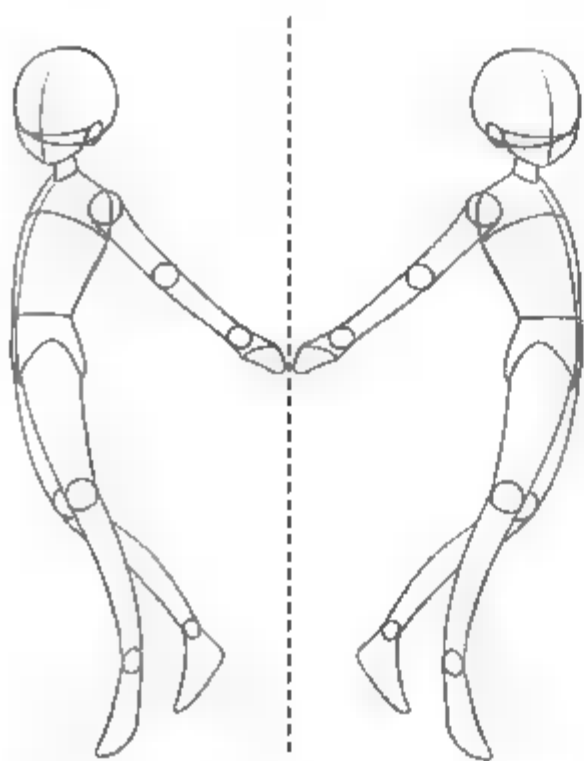
# 人物组合

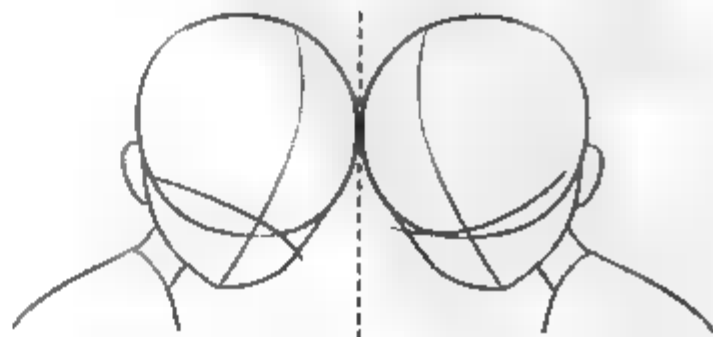
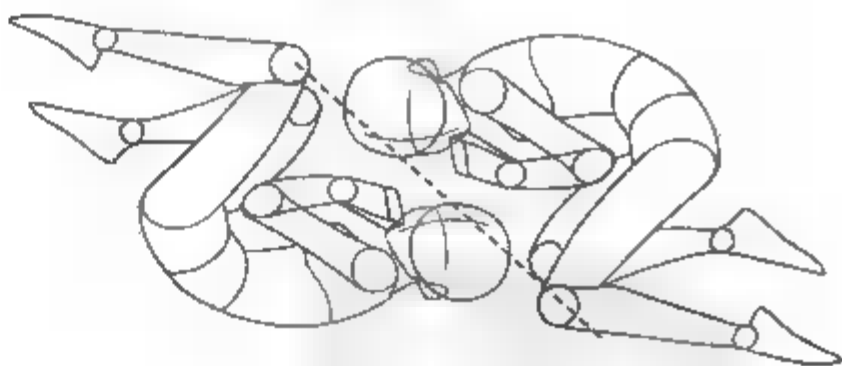
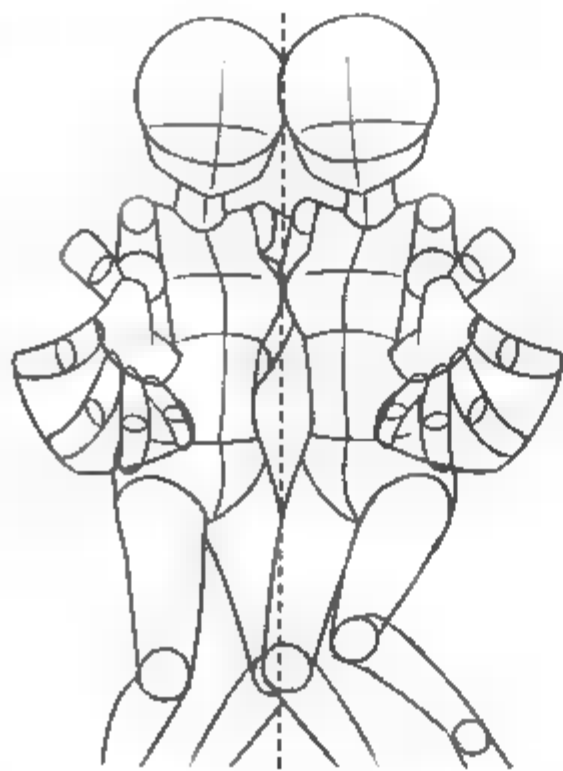
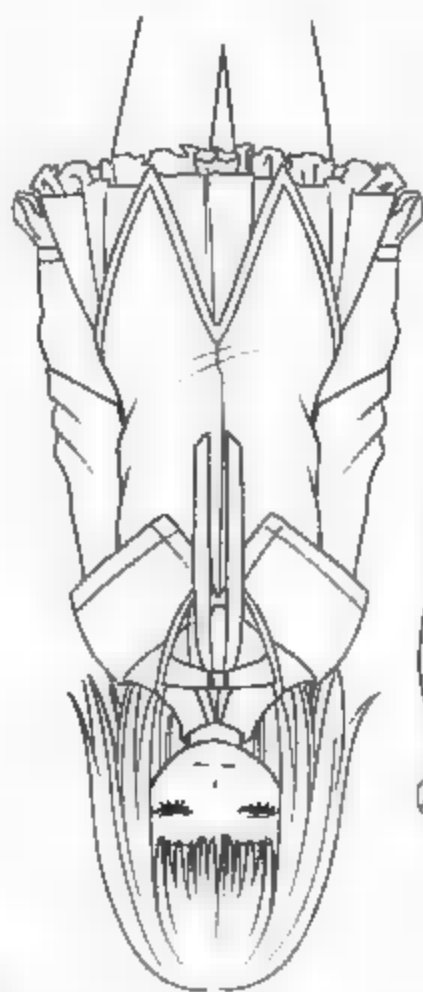
要让画面布局更加美观，我们需要学习人物组合的构图技巧。合理安排和处理人与人之间的位置关系，给读者最大程度的视觉享受。本章我们就一起来学习人物的组合与构图。

# 1 构图基础

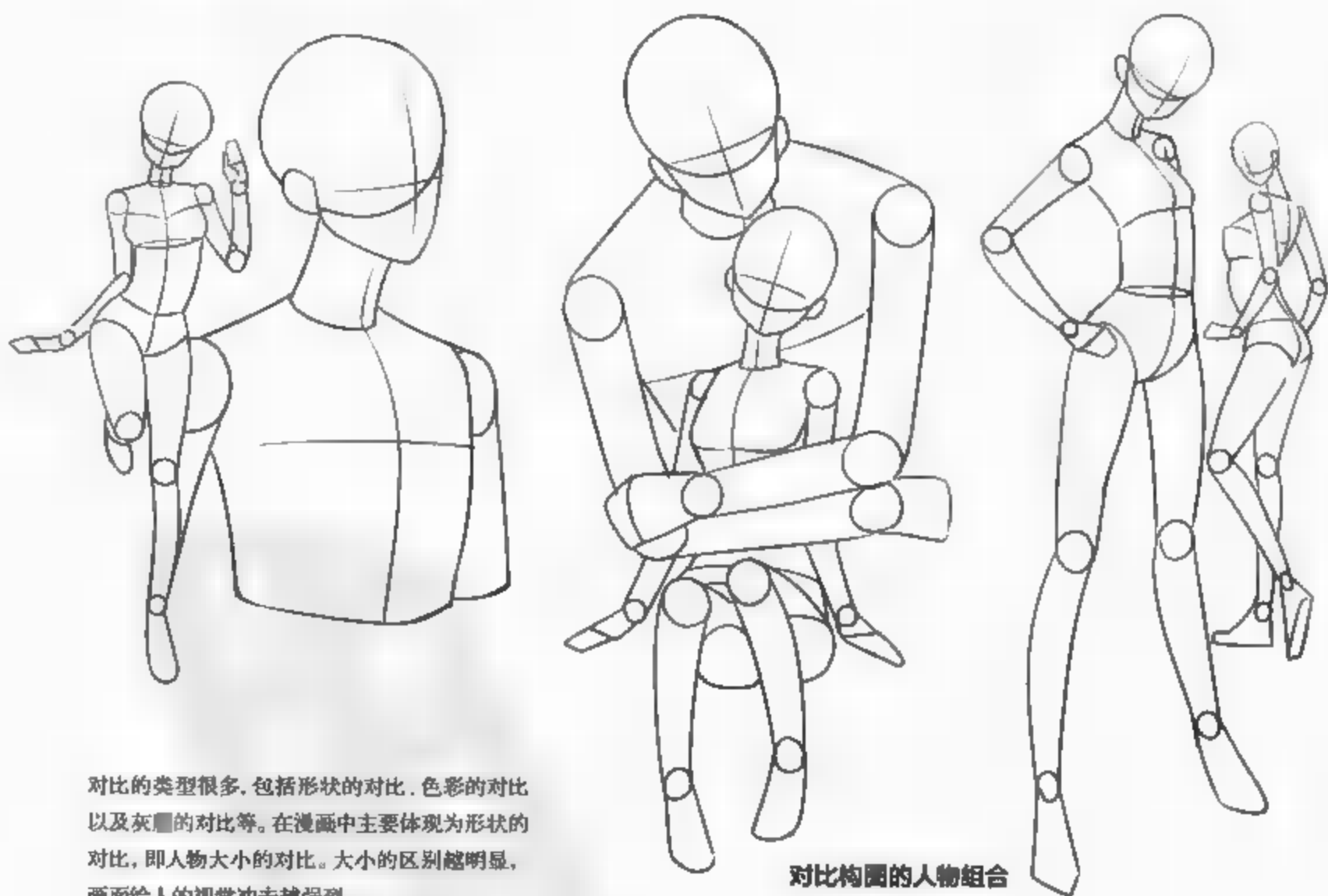
常见的构图形式包括三角形构图、圆形构图、S形构图、对比构图和等分构图等。同样的人物，采取不同的构图组合方式，所达到的效果也是不同的。下面我们分别来介绍几种常见的构图方式。

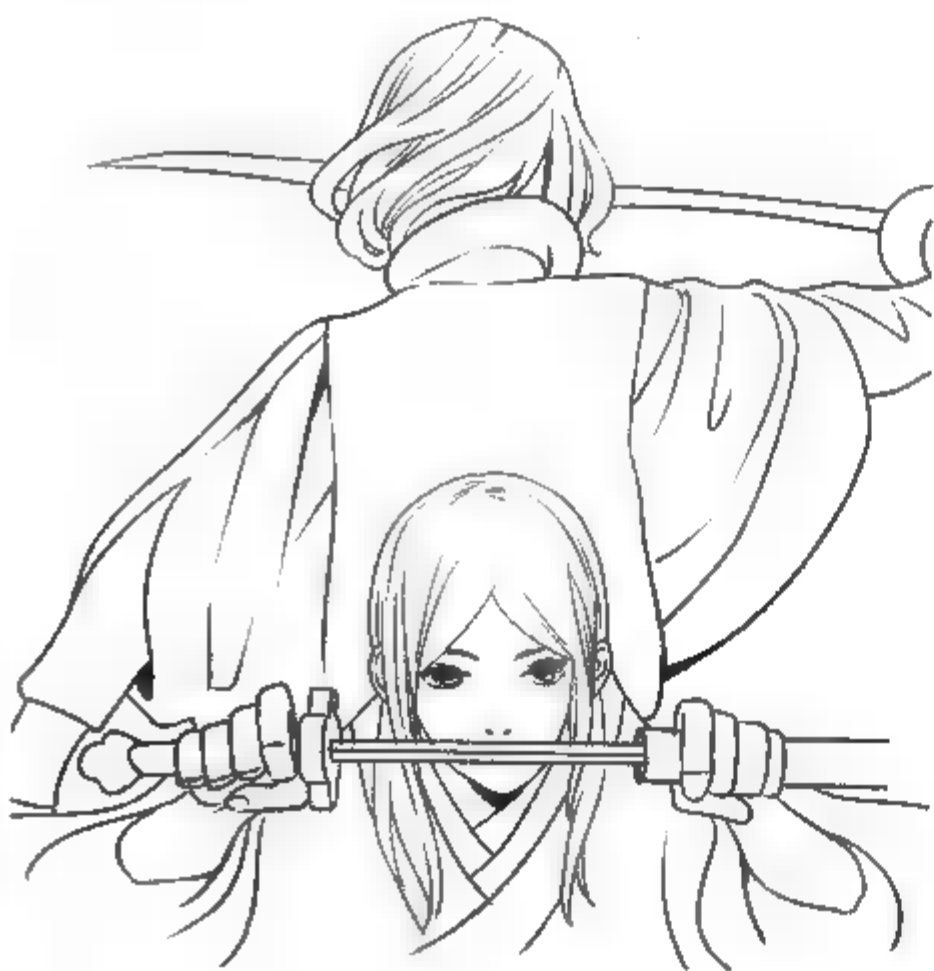
## 1.1 对称人物构图的基本画法

对称构图也叫等分构图，是比较常见的一种构图方式。在体现好朋友、同一个人的两面性以及竞争对手时，对称构图是比较好的表现方式。

对称构图的人物轮廓可以是一致的，但是在绘制人物的衣服和头发时，可以采取互补形式。

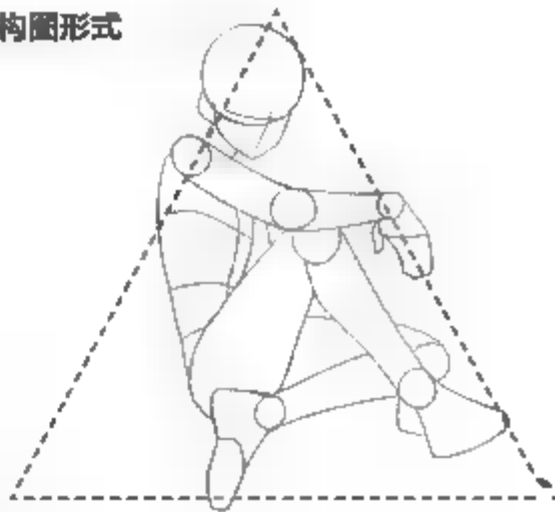
对称构图的人物组合

对称的构图方式给人稳定的感觉，可以体现出两个人的关系很稳固、很融洽，有一种无坚不摧的气势。

## 1.2 对比人物构图的基本画法

以对比的构图方式组合的人物画面能够给人视觉上的冲击，这种构图方式能够表现人物的主次之分、正反角色和实力的差距等。

这种构图方式给人视觉上强烈的冲击力，是海报、封面常用的构图形式。对比得巧妙不仅能增强艺术感染力，更能鲜明地反映和升华主题。

对比的类型很多，包括形状的对比、色彩的对比以及灰度的对比等。在漫画中主要体现为形状的对比，即人物大小的对比。大小的区别越明显，画面给人的视觉冲击越强烈。

对比构图的人物组合

## ● 1.3 几何形人物构图的基本画法

常见的几何形人物构图包括圆形构图、S形构图和三角形构图。它们分别具有各自的特色，三角形比较稳定，S形较为灵动，而圆形则比较饱满。

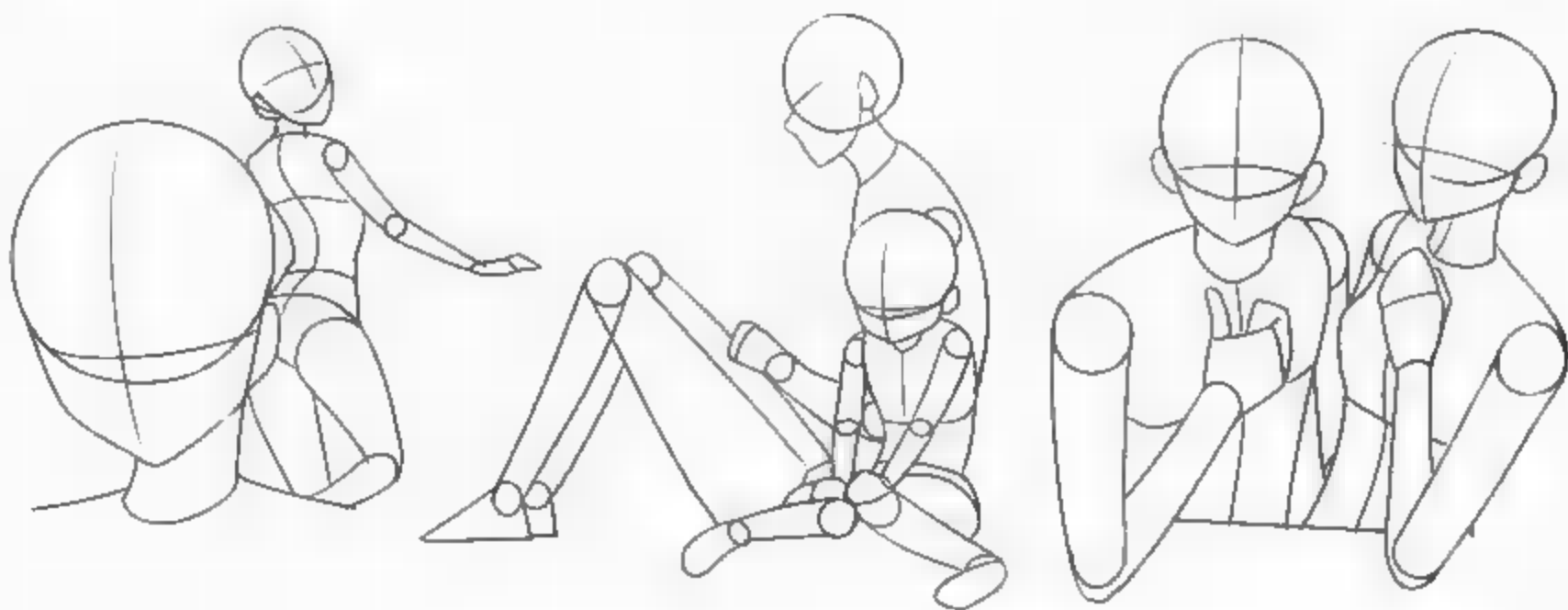
圆形的构图形式

S形的构图形式

三角形的构图形式

## 各种几何形人物构图展示

# 2 二人组合

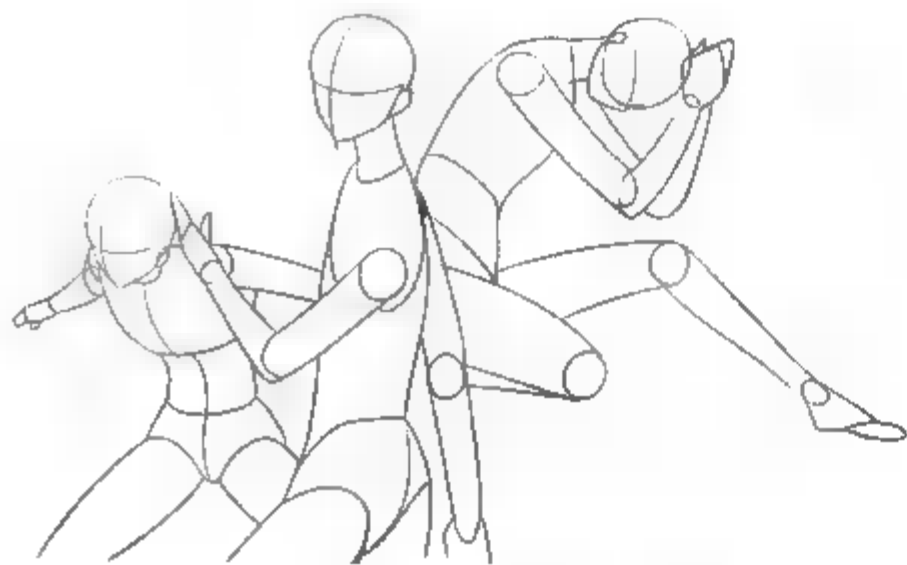
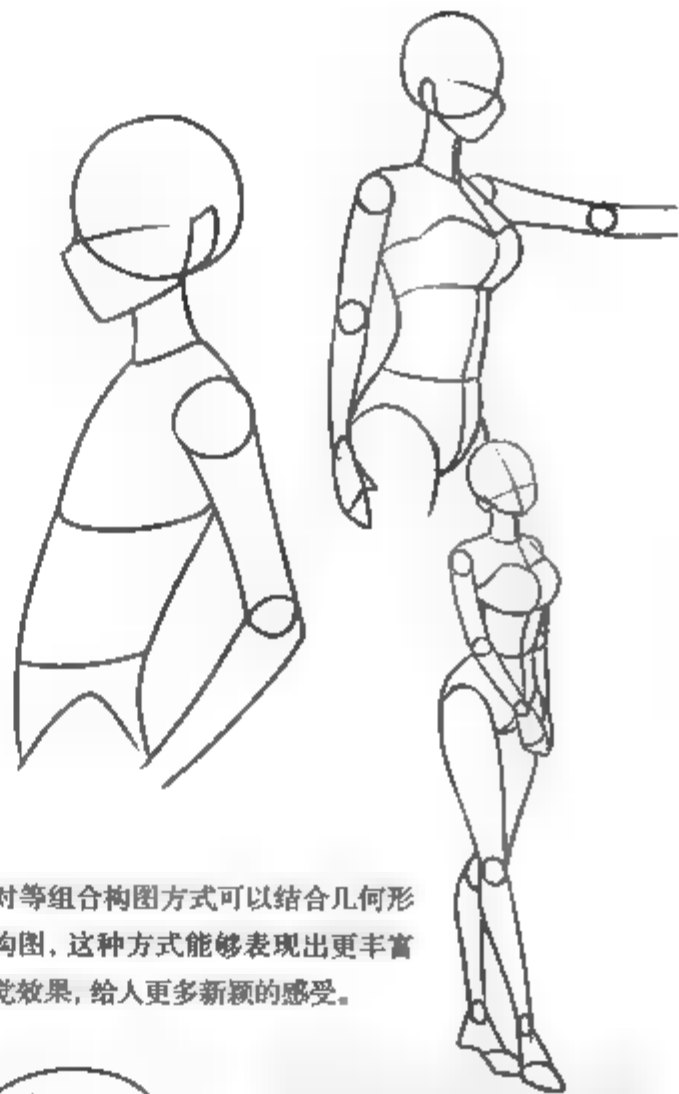
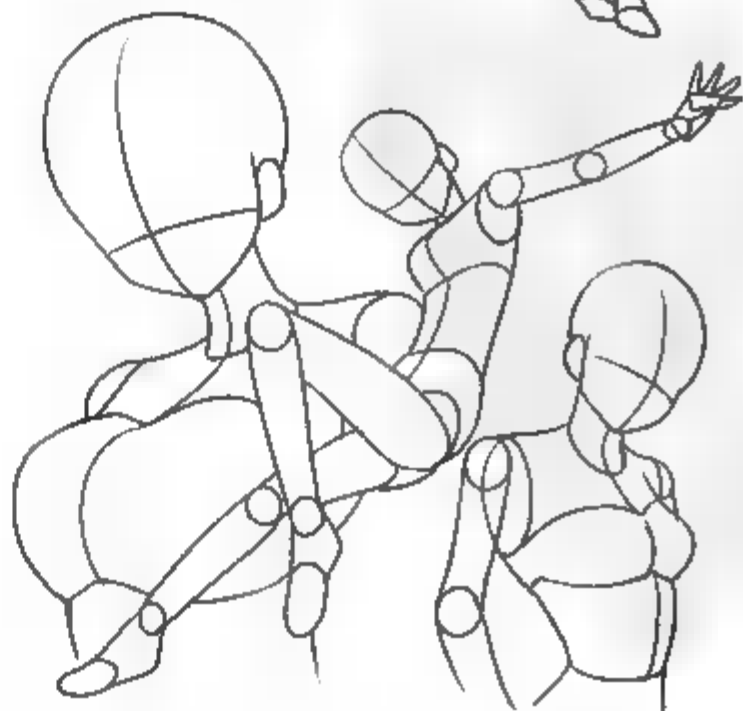
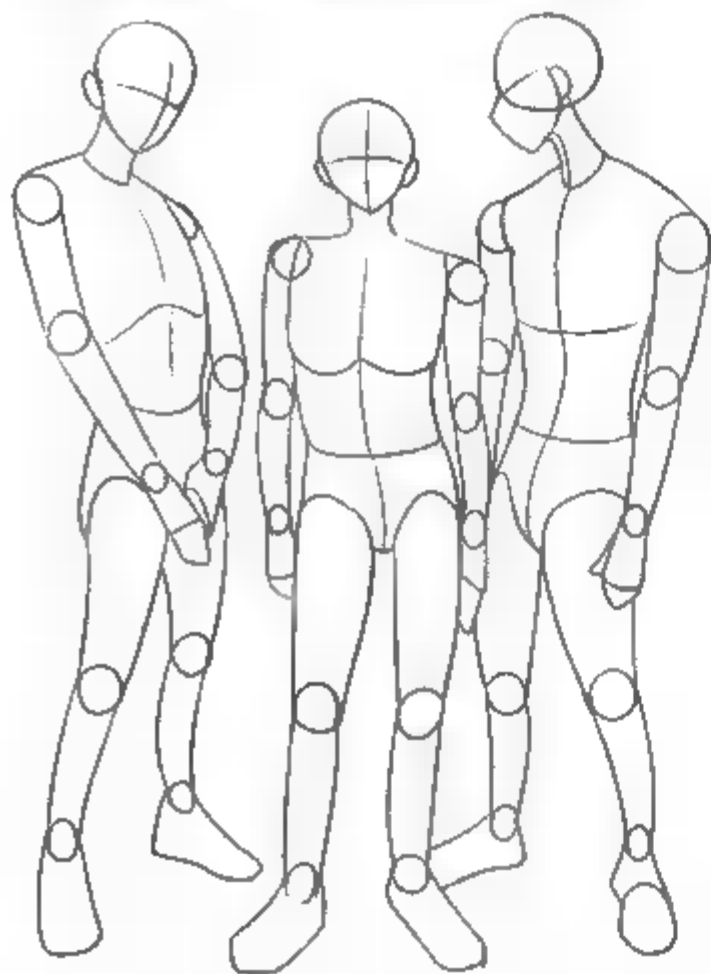
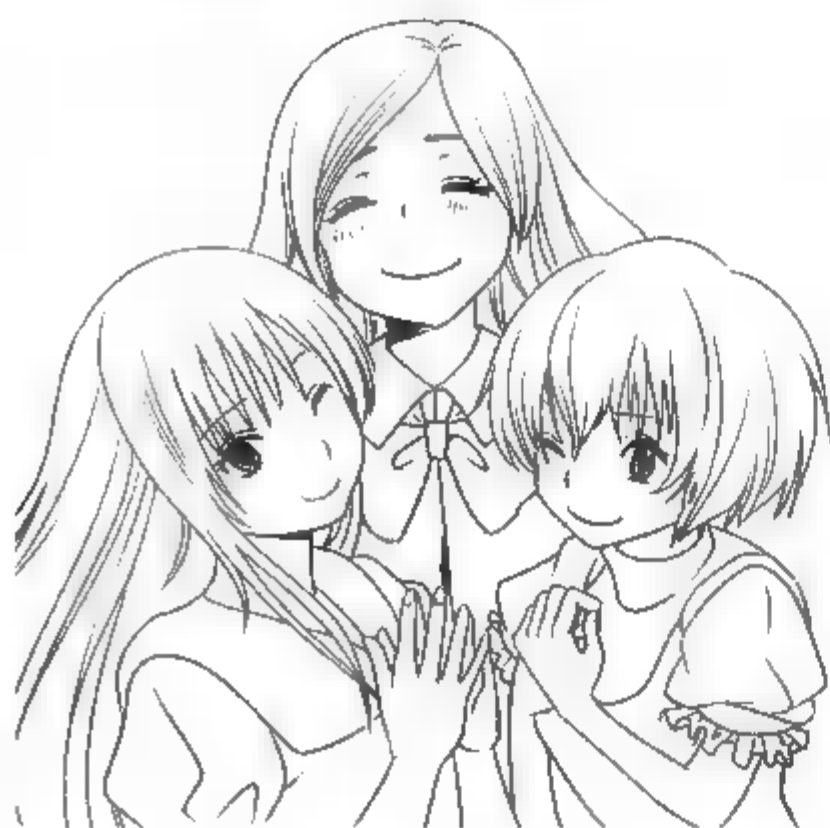
二人组合构图的方式一般来讲有三种，包括对比型的构图、等分型的构图和衬托型的构图。每一种构图所表现的效果都不相同，在绘制的过程中，我们需要仔细把握其特点。

根据故事情节和所要达到的剧情效果来确定二人的构图方式。各种构图方式所表现的效果不尽相同，所以在确定人物构图前，最好先绘制草图，选择最佳的组合方式。

对比型的构图可以用来表达敌对情况或者显示实力的差距。等分型的构图用来突出两人关系的稳固，同时也可以表现双主角或者同一个人的两面性。衬托型的构图可以明显地表现出主角和配角的差异，让主人公更清晰地体现出来。

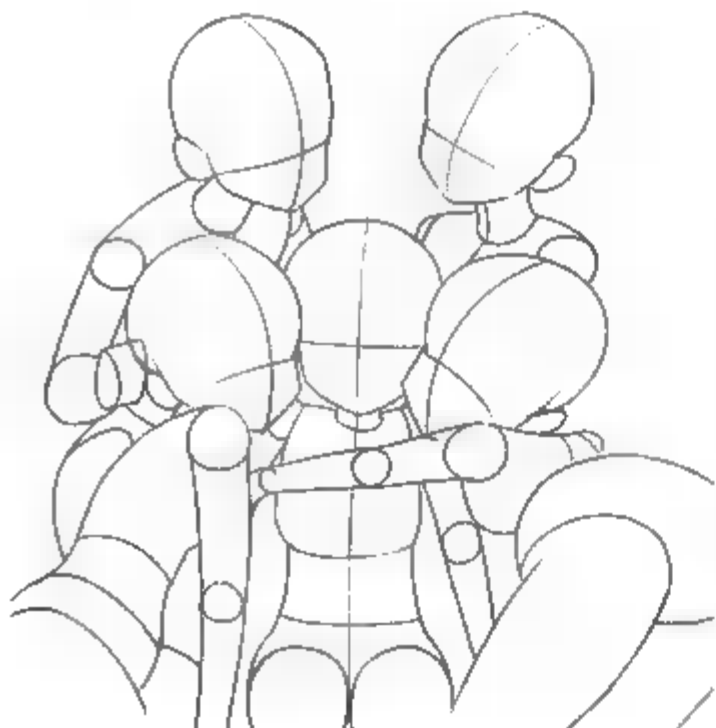
构图的方式决定了画面的视觉效果，因此确定人物的组合方式是绘图的关键。在开始绘制之前，我们可以先在草稿纸上勾勒轮廓来确定最终的构图方式。

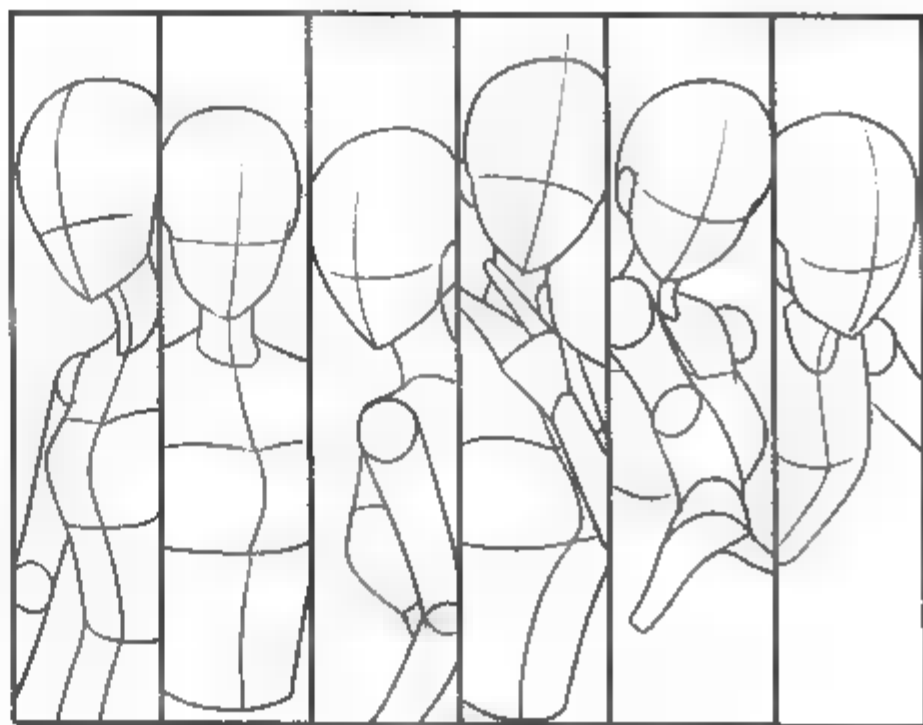
# 三人组合

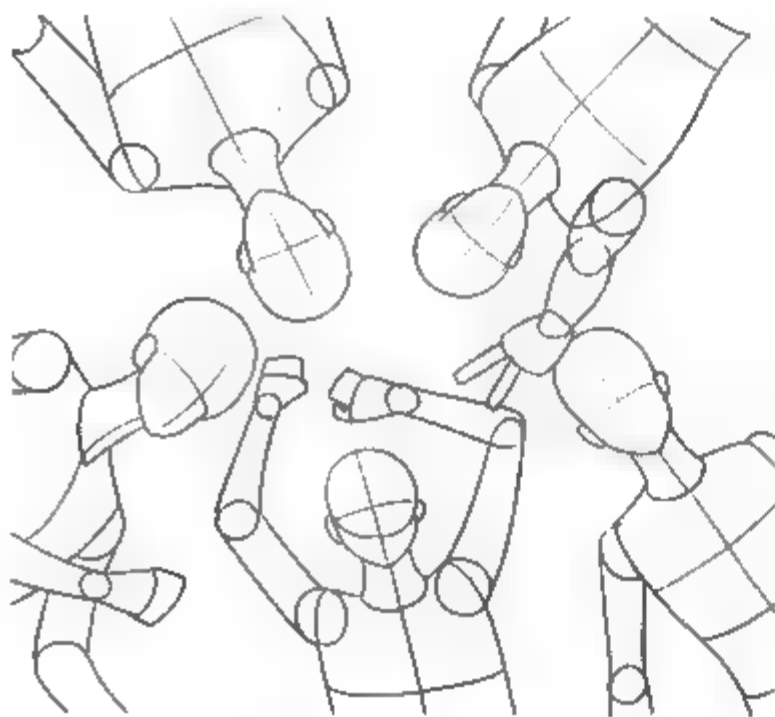
三个人物的布局大致可以分为三人对等模式和一对二的组合模式。以三人对等的模式来构图一般用以体现三个人物都是重要的角色，而一对二的组合模式则用以突出和强调其中一位主人公。

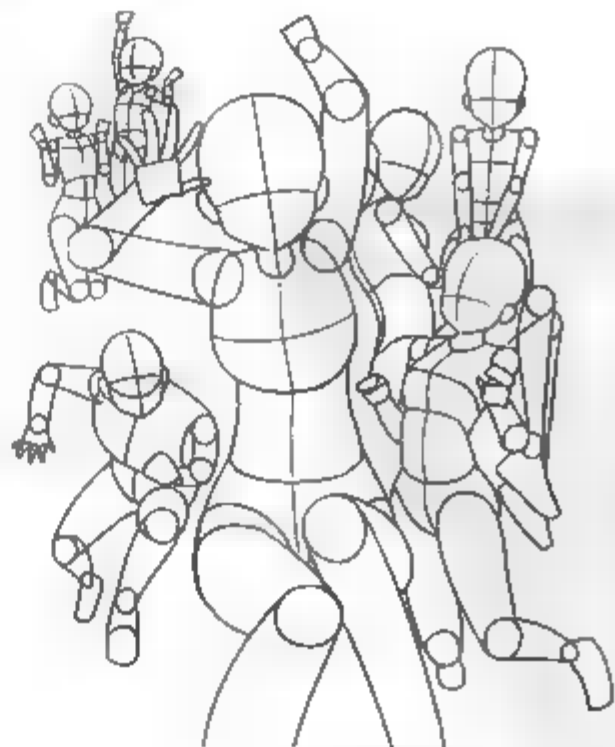
三人对等的组合模式给人整齐、稳定的感觉。但是以一对二的组合模式的构图会更常见，给人的视觉感受也大不相同。

一对二的人物组合构图可以展现出画面纵深的感觉，富有一种强烈的流动感，凸显出前面的主人公。

三人对等组合构图方式可以结合几何形人物构图，这种方式能够表现出更丰富的视觉效果，给人更多新颖的感受。

# 4 多人组合

学习了以上各种人物组合的构图方式之后，我们掌握了人物构图的基本技巧。接下来，我们学习多人组合的构图方式。多人构图也是构图的最高境界，大家要勤加思考，多多练习。

多人组合的构图模式分为一对多、多对多和并列型三种。它们各自都有不同的构图技巧，给人的视觉感受也不尽相同，我们一起来看看。

**多对多的模式**

前面三人对后面两人，是比较灵活的构图方式。给人可爱、亲切的感觉。

**并列型的模式**

让所有的人物都以主人公的姿态显现出来，给人潇洒帅气的感觉。

**并列型的模式**

并列的组合模式，展现一个团队或一群好朋友。

**一对多的模式**

一对多的组合模式主要体现画面前面的主人公。

漫画场景篇

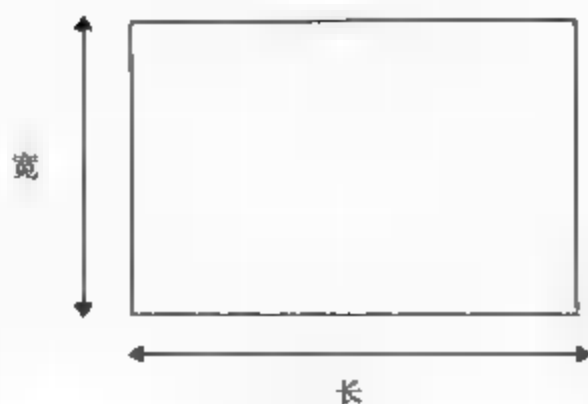
# 人物与场景

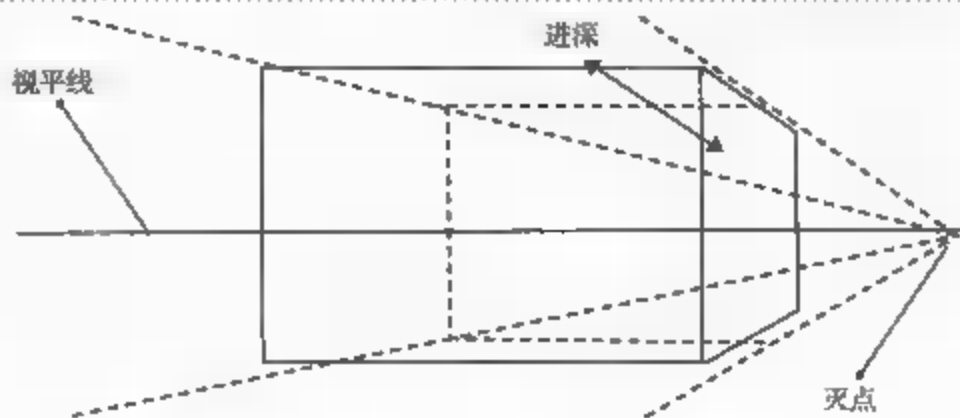
接下来，我们学习如何创作生动的漫画场景。场景的表现不仅可以体现人物所处的社会、地理环境，还可以增添故事的情节气氛。人物与场景的结合能够表现出更加具体、生动的故事情节。

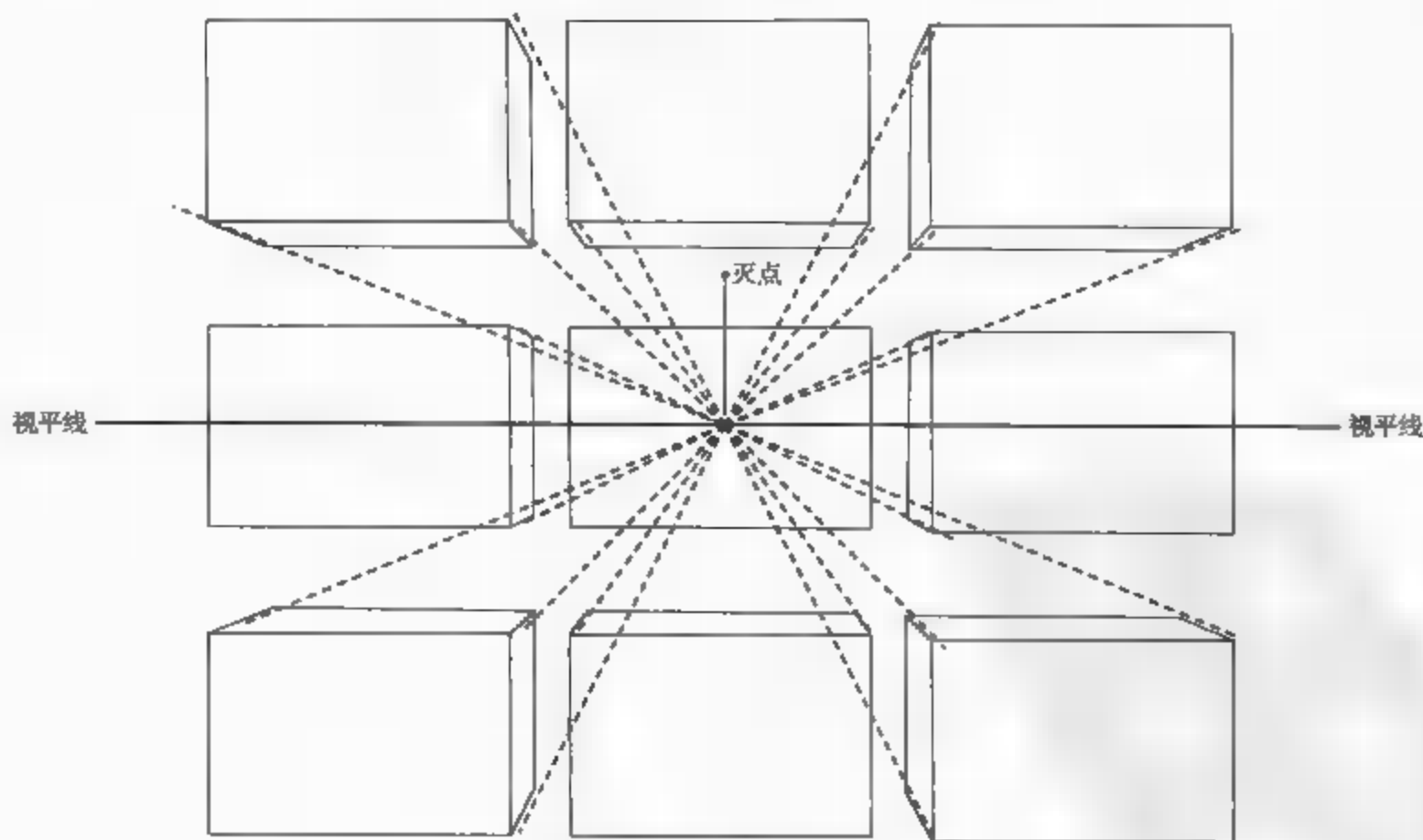
# 一点透视

透视分为焦点透视、散点透视和空气透视。我们常说的透视，一般是指焦点透视和空气透视。一点透视是焦点透视的一种，又称为平行透视或正面透视。

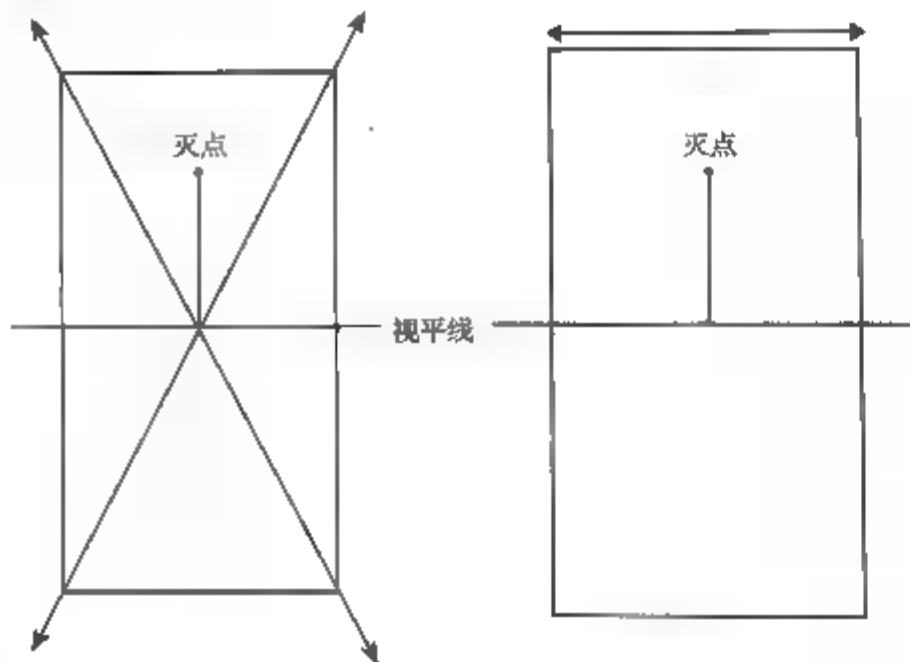
## 1.1 一点透视[illegible]

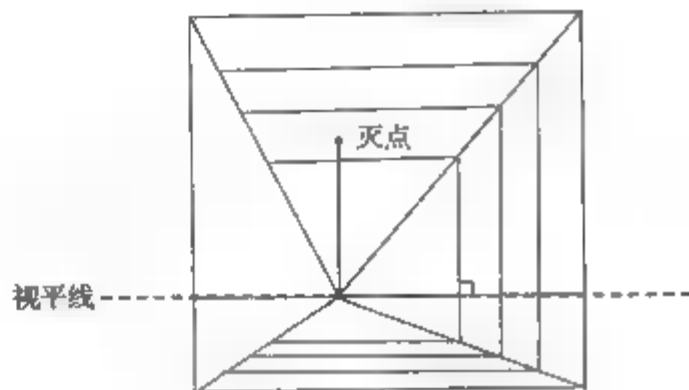
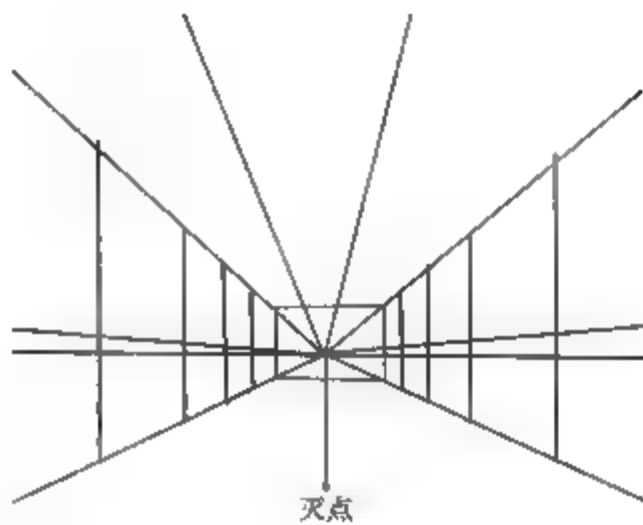
一点透视只有一个灭点，即物体向视平线上某一点消失。一般来讲，一点透视的长方体进深的各边延长线最后能够汇集到一起。

当视线正对长方体时，我们只能看到一个标准的长方形而看不到其他的面。

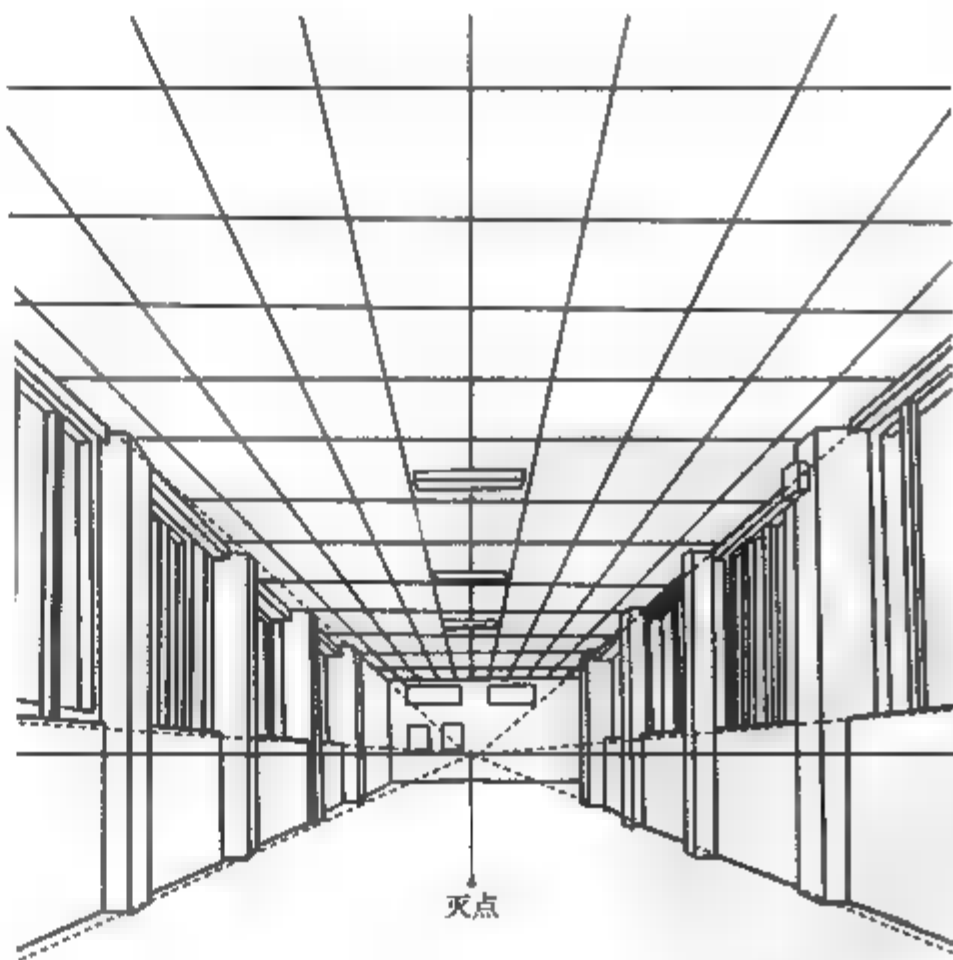
进深
视平线
灭点

让我们的视线稍稍移动位置，就可以看到长方体的侧面。长方体进深的延长线汇集到视平线的一个点上，这个点就叫灭点，也叫消失点。一点透视的物体呈现出近大远小的视觉特点。

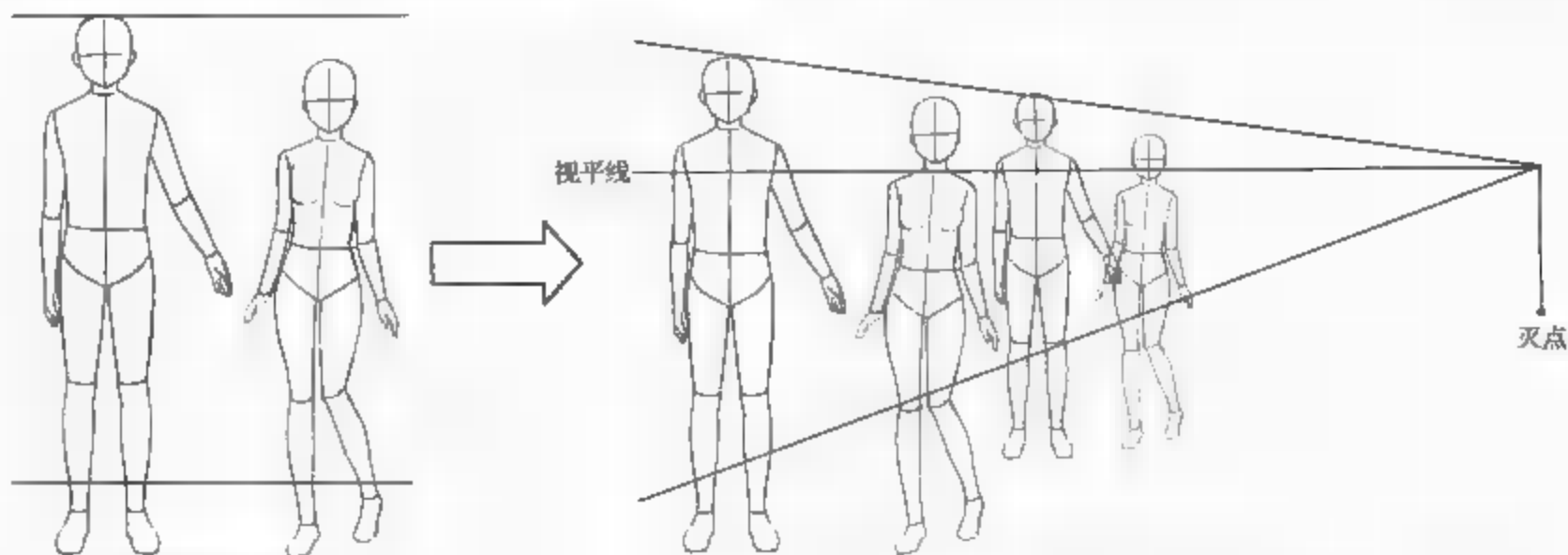
灭点
视平线
视平线

长方体不同视角的透视

## 1.2 一点透视场景的画法

一点透视最主要的特征是只有一个灭点，在表现物体的时候要表现一定的立体效果。场景的纵深一般要利用透视技法来表现。

通过视平线和长方形的两条对角线的连线，确定平视状态下长方体的灭点。

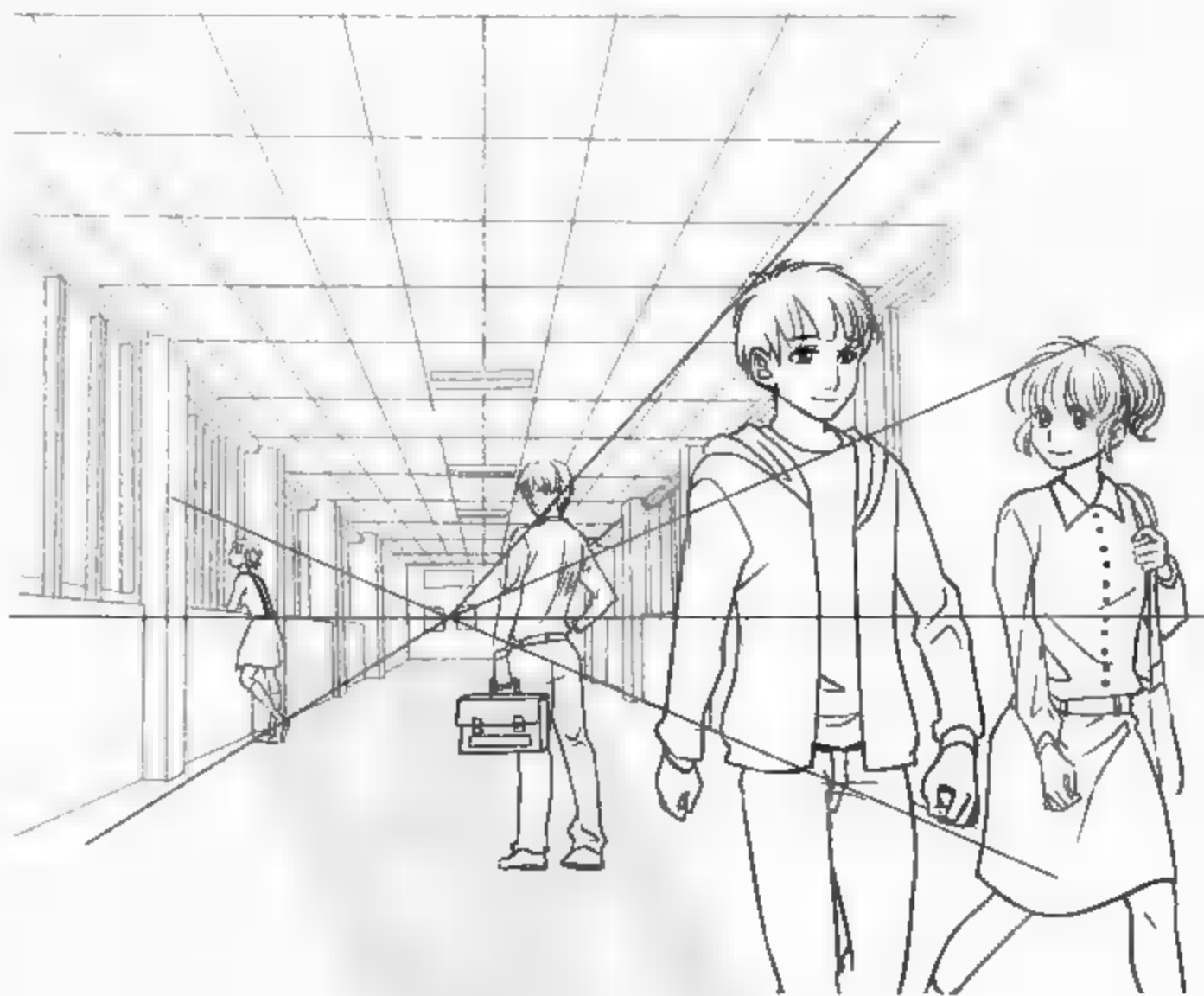
灭点是位于视平线上的一点。视角不同，灭点的位置可能会有所差异，但一定在视平线上。

由于视线角度的差异，灭点在画面中的位置有一定的差异。我们首先绘制一条视平线，在视平线上确定灭点的位置，再通过灭点连接画边形的四个角。这样就可以表现出空间的纵深感。

表现纵深感的线条以灭点为中心，向四周呈辐射状散开。

绘制一点透视场景一般来讲分为两个步骤。我们以右图为例来讲解。首先，在一张纸上画出一条水平的视平线。然后，在这条线上取一点作为灭点，通过灭点画出一些辐射状的线条。最后，再用合适的线条画出走廊和天花板的轮廓。

## ● 1.3 一点透视下人物与场景的关系

把场景和人物组合到一起时也需要遵循一点透视的原理。我们通过下面的例子，来了解怎样把平视状态下的人物转移到一点透视的场景中。

平视状态下的人物

将平视状态下的人物转移到一点透视的场景中，首先确定视平线和灭点的位置，再通过灭点连接人物的头部和脚底。人物的身体就处于如上图所示的夹角中，体现了近大远小的特征。

近大远小的空间感体现

CAT

# 两点透视

两点透视也是焦点透视的一种，又叫成角透视。它具有两个灭点，即物体在视平线上某两点处消失。两点透视比一点透视在视觉上更具进深感。

## 2.1 两点透视基础

两点透视比一点透视要复杂一些，我们要在一点透视的基础上把握两点透视的绘制方法。通常我们看到的两个面的物体，都带有两点透视。

我们站在正方体的一个角上，看到的是一点透视效果。

视线通过正方体的一条边向两个斜面发散时，我们所感受到的就是两点透视的效果。

视平线

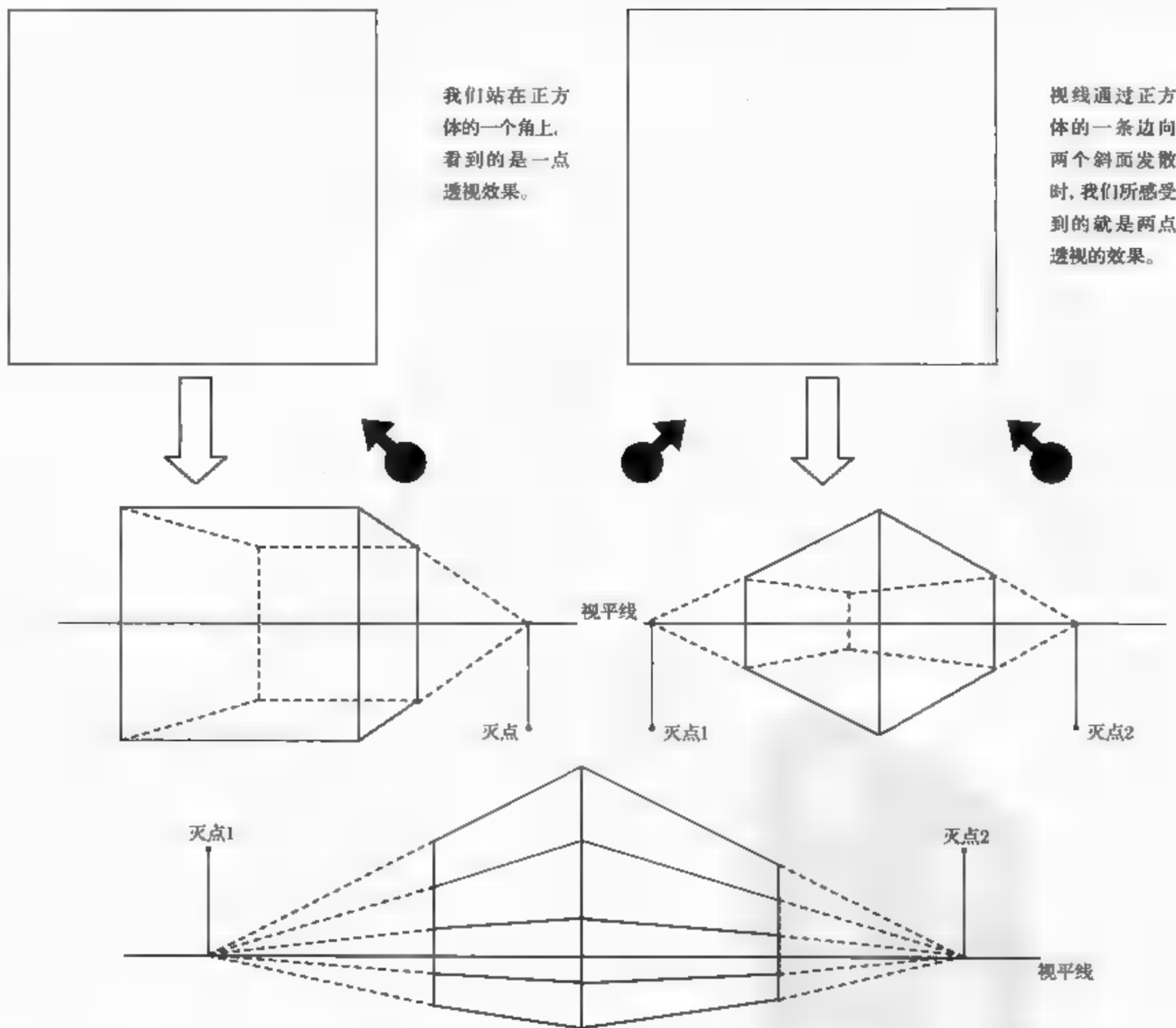
灭点

灭点1

灭点2

灭点1

灭点2

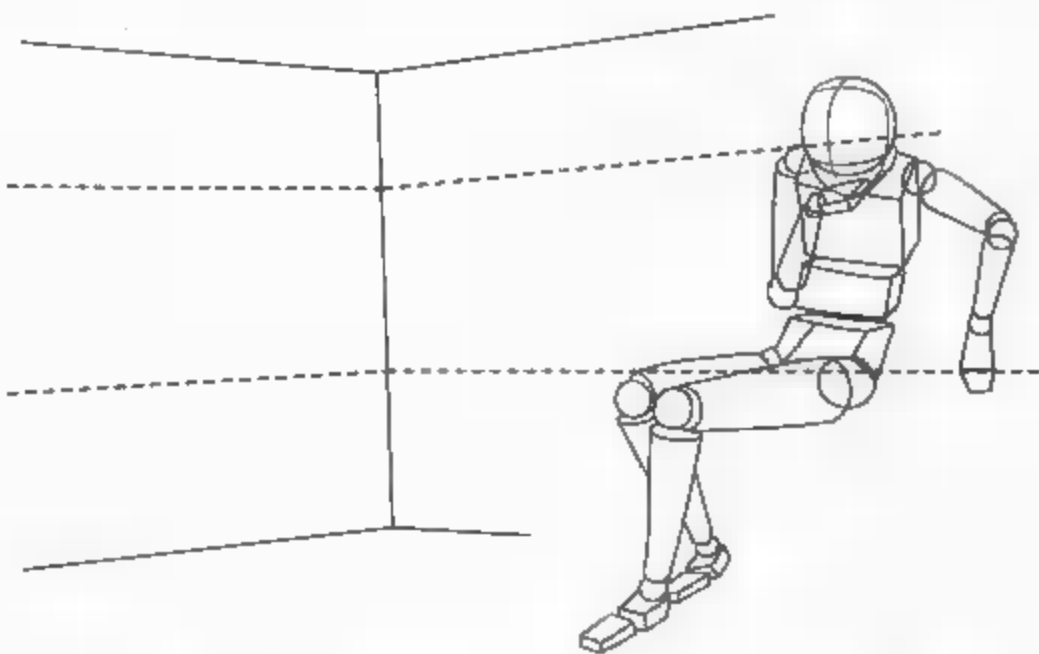
视平线

一点透视中只有一个面表现出了进深的效果，而两点透视中有两个面表现出了进深的效果。一点透视只有一个灭点，在视野中可以出现等边的四边形。而两点透视有两个灭点，在视野里不可能出现等边的四边形。两点透视增加和强调了宽度的立体感，比一点透视在表达立体感上又增进了一步。

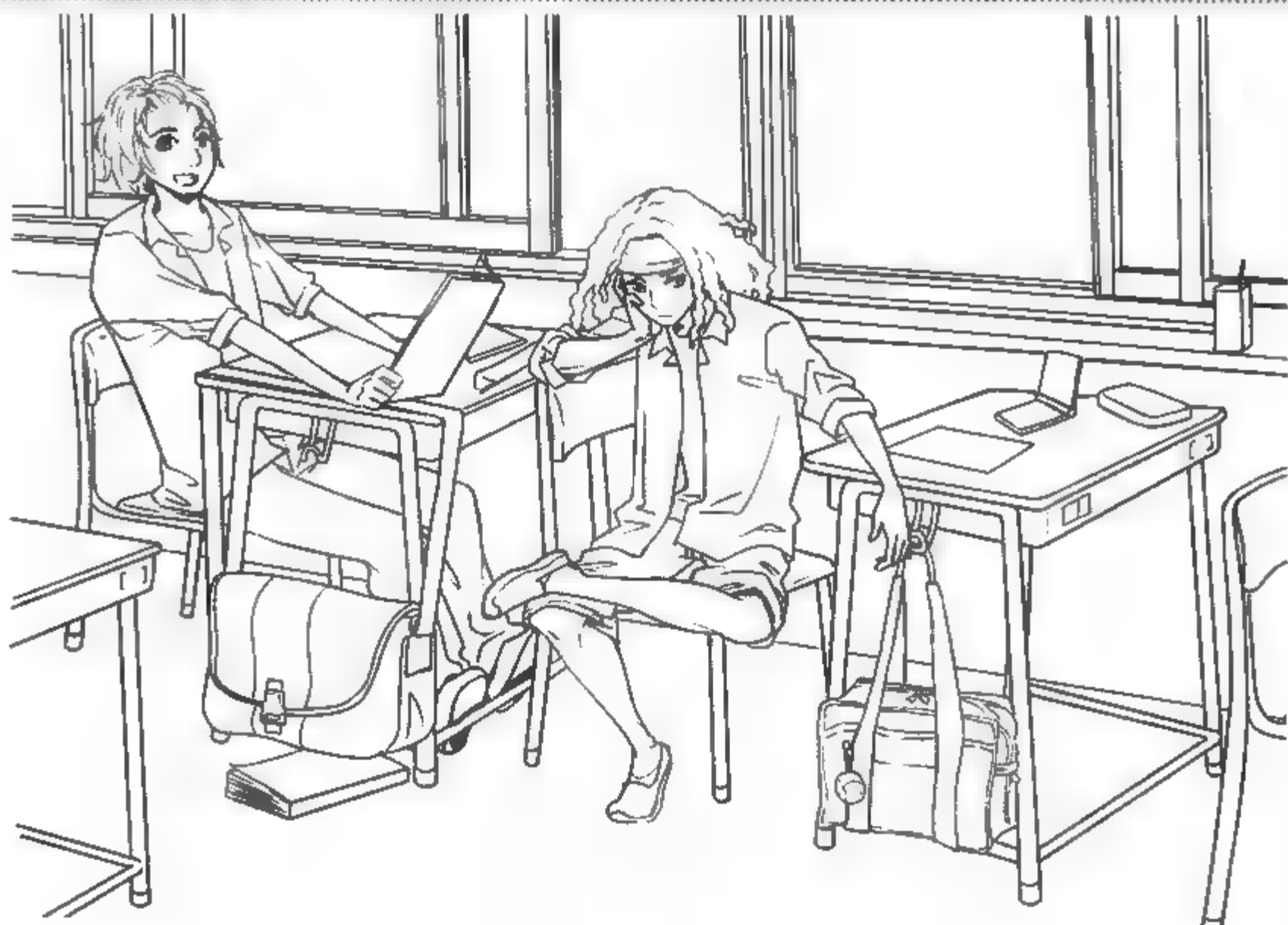
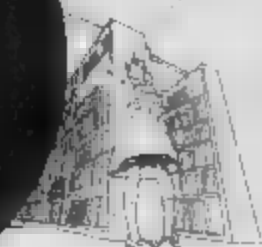
## ● 2.2 两点透视场景的画法

两点透视的绘制方式和一点透视略有不同，主要体现在两个灭点上。两个灭点的位置取得不恰当可能会影响到构图的效果，因此我们需要把握好两点之间的距离。

## ■ 2.3 两点透视下人物与场景的关系

两点透视下的人物与场景的关系比较复杂。下面我们就以室内场景为例来讲解怎样把平视下的人物放进两点透视的场景中。

平视状态下的人物

室内两点透视的表现方式和室外是不同的。因为我们在室外看到的是墙角的凸面，而在室内我们看到的则是墙角的凹面，灭点1和灭点2的位置恰好调换了。

近大远小的空间感体现

# 三点透视

三点透视是一种特殊的成角透视，存在三个灭点，且第三个灭点必须和画面的主视线保持垂直。三点透视一般用于超高层建筑、俯瞰图或仰视图。

## 3.1 三点透视基础

在两点透视的基础上，所有垂直于地平线的纵线延长线都相交于一个点，形成第三个灭点。通过三点透视所作的图具有更明显的纵深感。

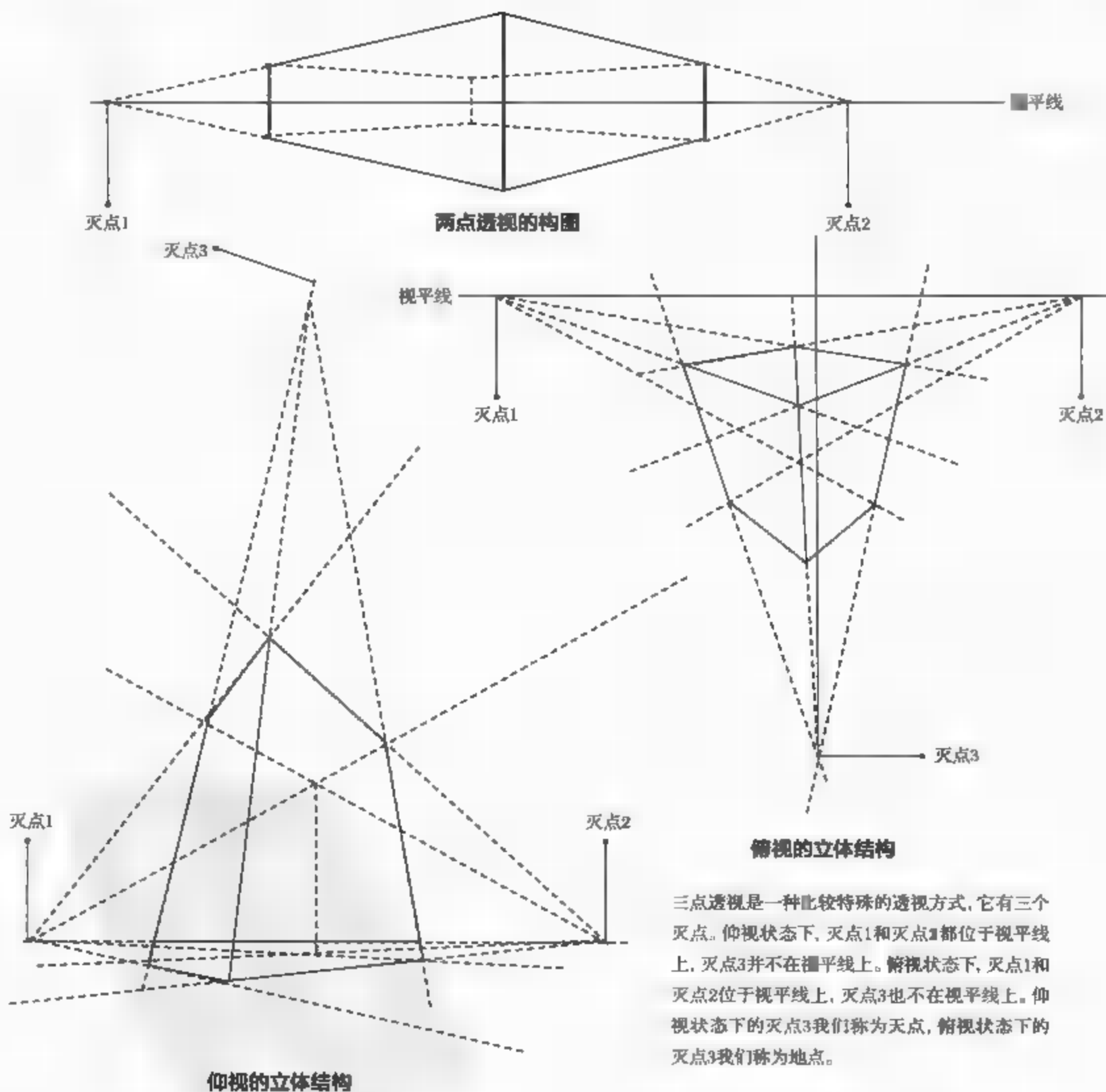


两点透视的构图



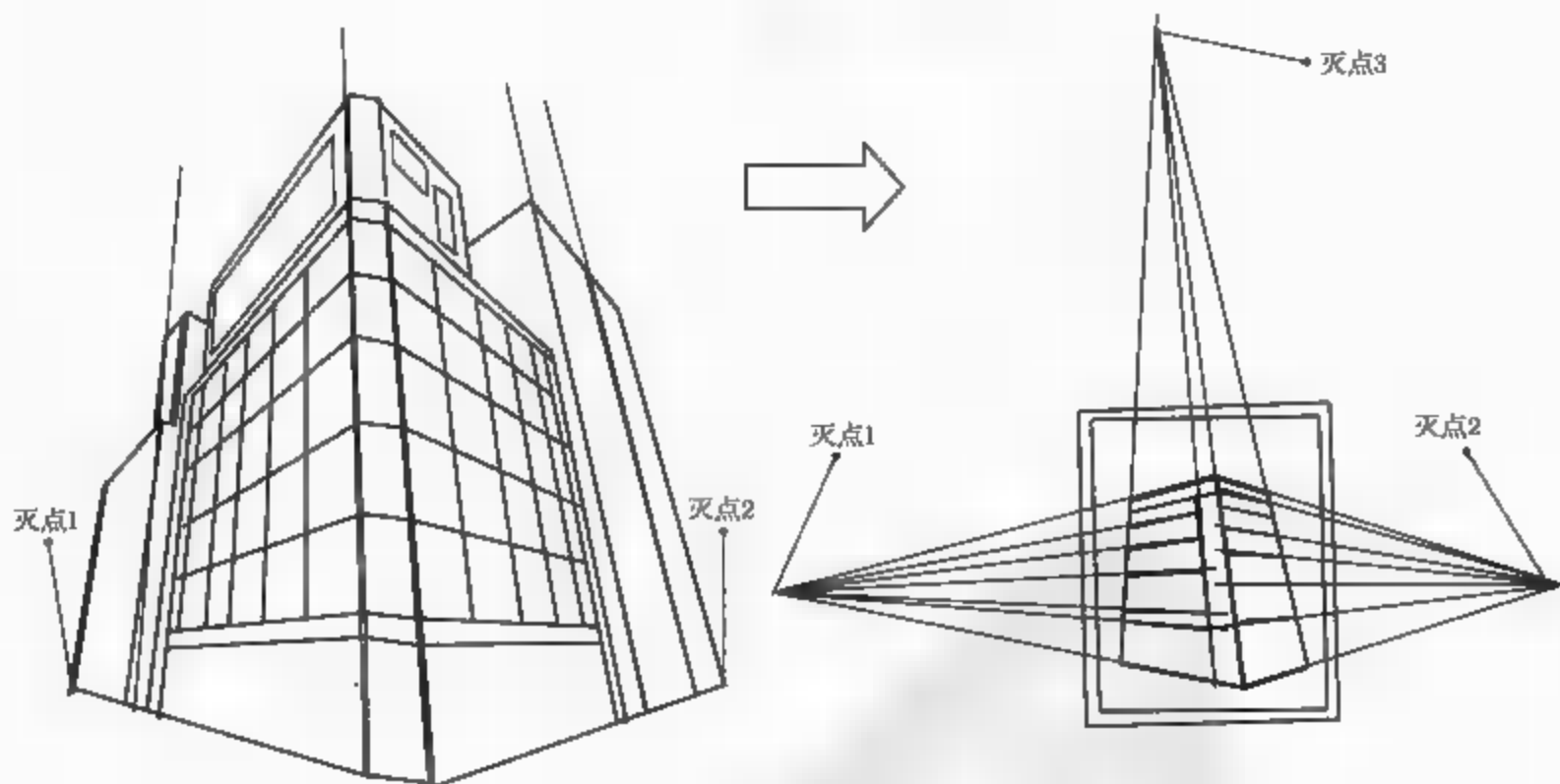
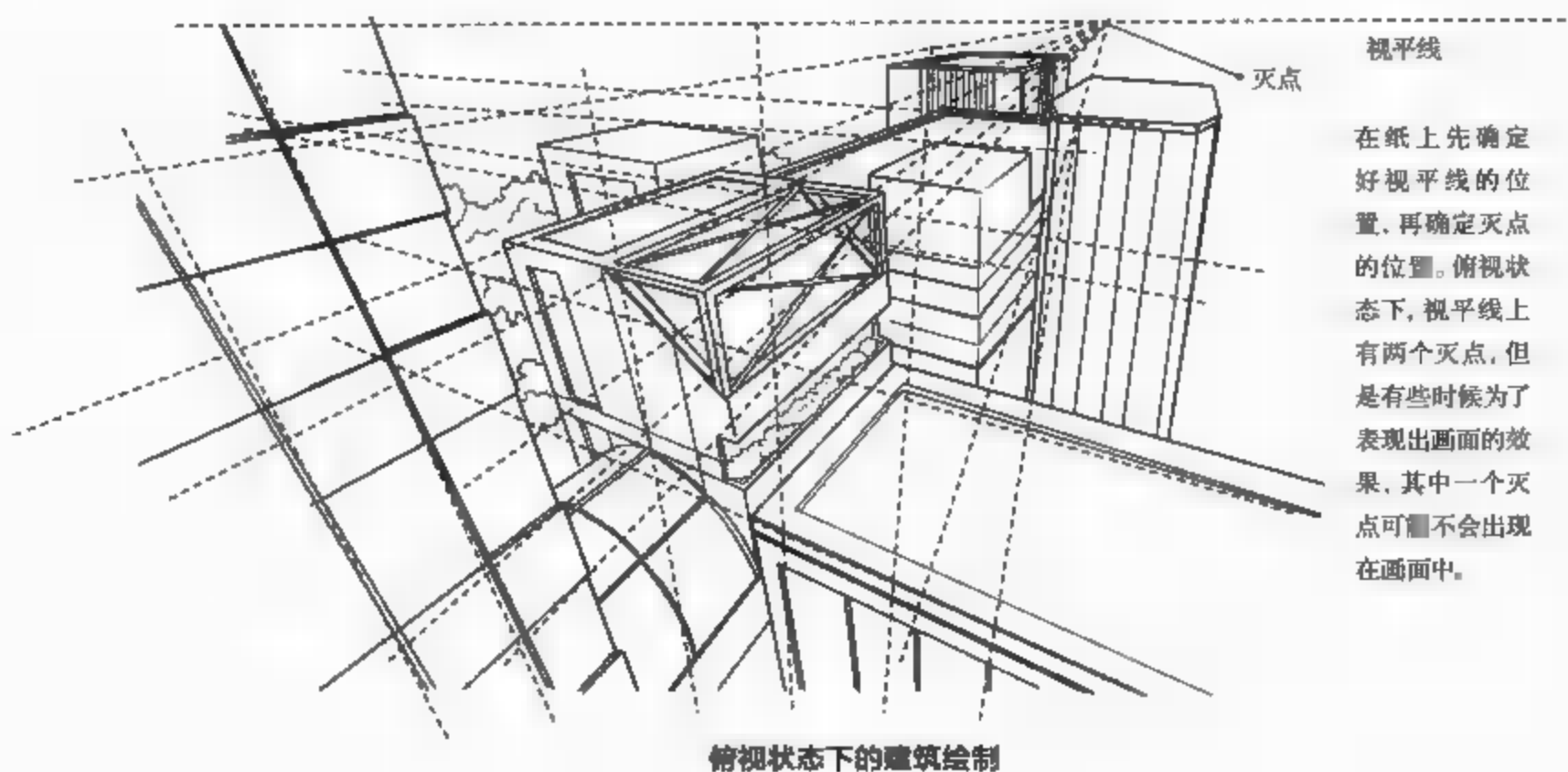
俯视的立体结构



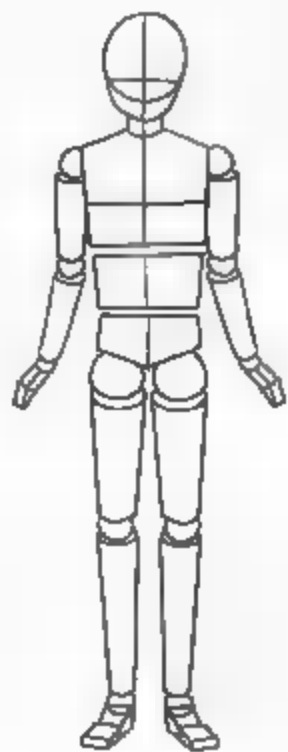
仰视的立体结构

三点透视是一种比较特殊的透视方式，它有三个灭点。仰视状态下，灭点1和灭点2都位于视平线上，灭点3并不在视平线上。俯视状态下，灭点1和灭点2位于视平线上，灭点3也不在视平线上。仰视状态下的灭点3我们称为天点，俯视状态下的灭点3我们称为地点。

## ■ 3.2 三点透视场景的画法

在绘制三点透视的场景时，我们首先需要画出整幅画面的视平线，确定灭点1和灭点2的位置，然后再根据仰视或俯视找出灭点3。下面我们以俯视状态下的场景为例来介绍其绘制方法。

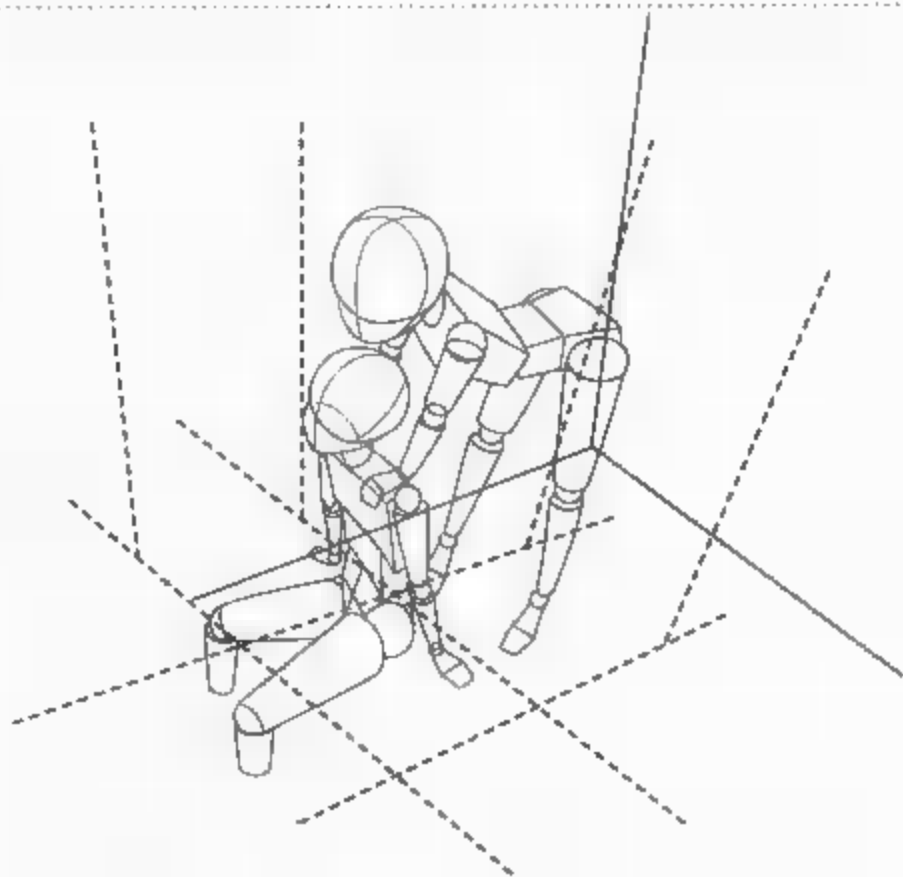
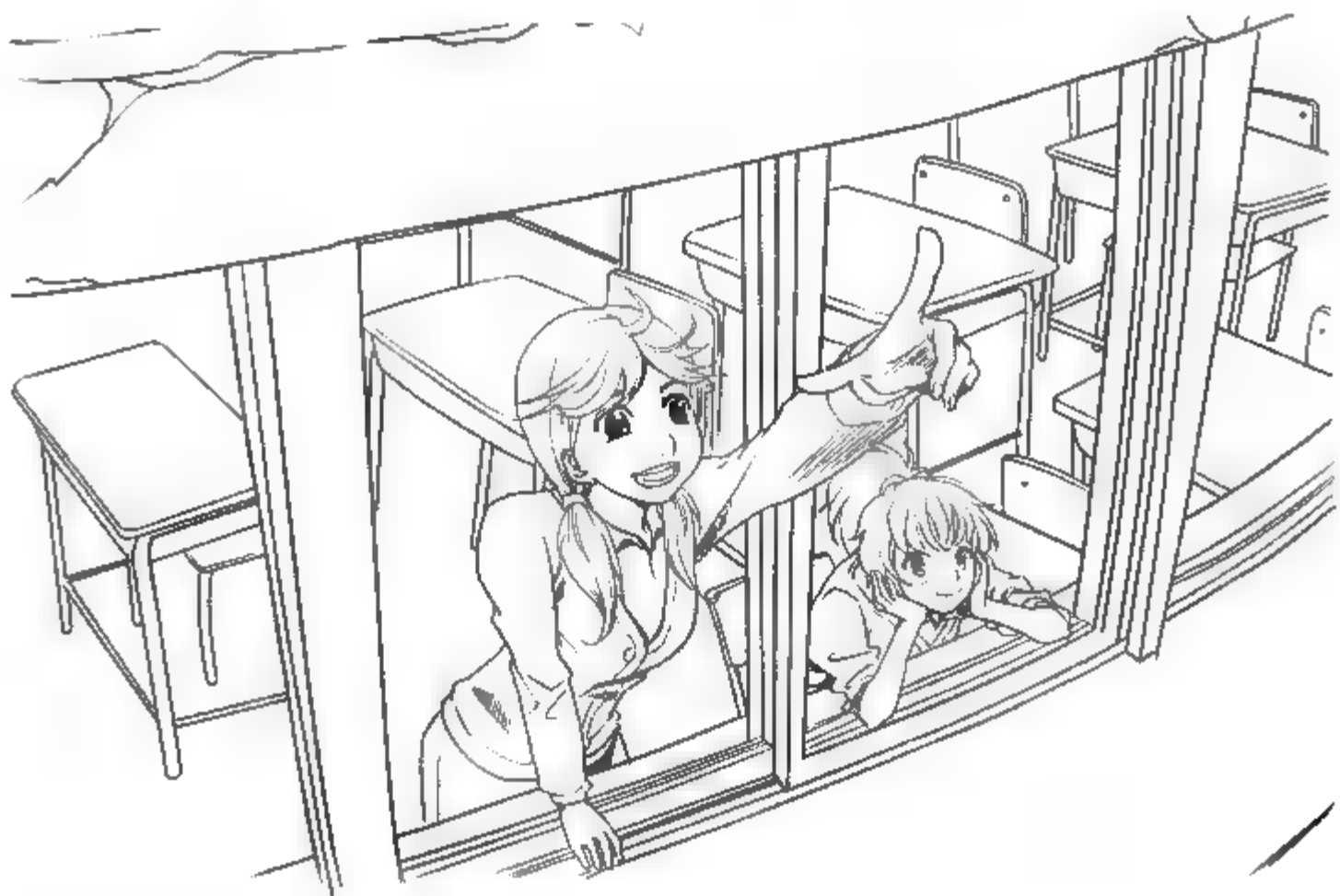
俯视状态下的建筑绘制

上图中灭点3在纸上无法表现出来。但是我们作出建筑的延长线，还是可以得到第三个灭点的。在绘制的时候，可以先平铺几张白纸，并用胶带固定，确定灭点之后再在原纸上绘制物体。

## 3.3 三点透视下人物与场景的关系

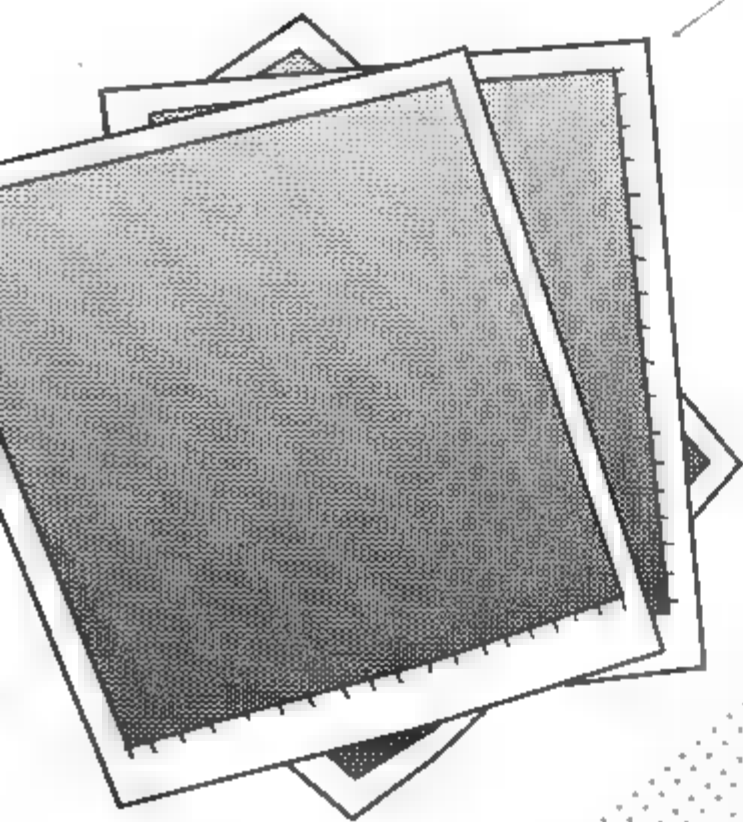
三点透视是最为复杂的透视关系，我们需要先掌握一点透视和两点透视的技巧，在此基础上熟悉三点透视会相对容易一些。

三点透视下的人物表现更加困难，我们要结合场景来表现出效果。简单来讲，三点透视的三个灭点连线会构成一个三角形。在整体构图上，注意将物体的构图控制在三角形内。

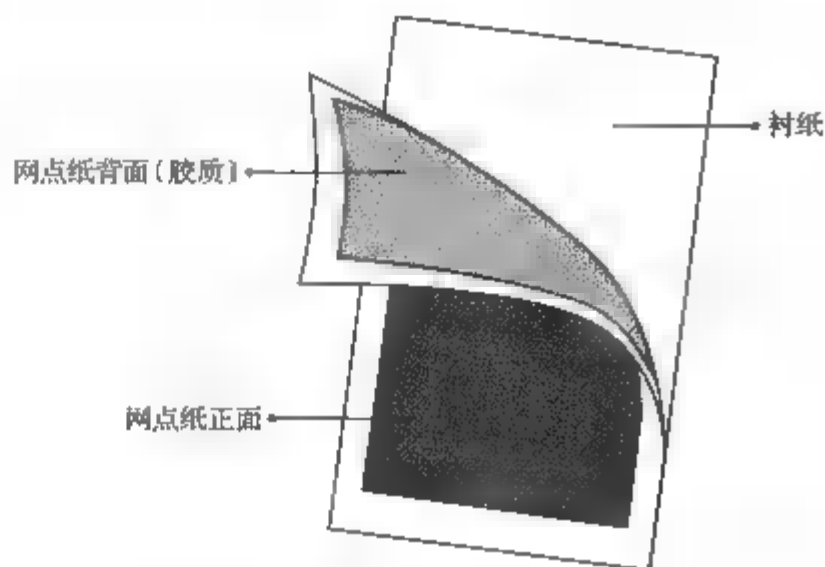
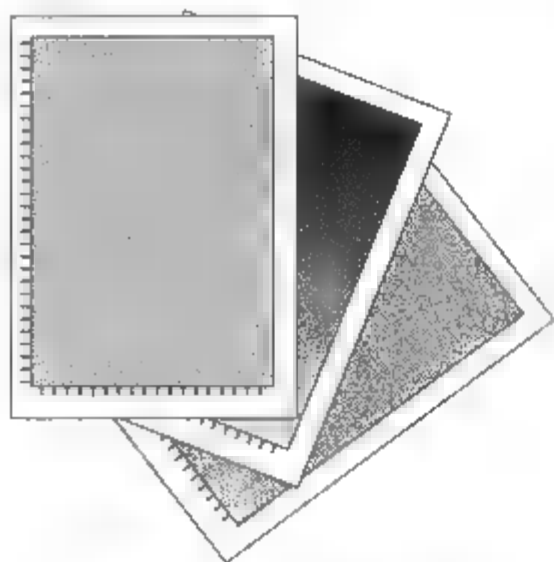
平视状态下的人物

三点透视的空间感体现

# 15

## 漫画特效篇

# 网点运用

要用网点为漫画增效，首先需要了解网点纸的基本知识，知道了网点纸的特点后，要配合不同工具在网点纸上做出不同的效果。本章介绍不同网点纸种类以及各种刮削方法，通过实例来具体介绍不同的表现手法会产生怎样的效果。

# 网点基础知识

网点是漫画作品中常用的材料，主要用于制作阴影效果和特殊效果。例如衣服、头发、天空、建筑等的绘制都要用到网点纸。漫画中的阴影部分，都是一些网状排列的小点，那就是使用网点纸的效果。

胶网纸都有一层衬纸，用的时候，要把正面小心撕下来，背面贴在画上。剩余的网点纸可贴回到衬纸上。

10L

40L

60L

因为网点疏密不同，所以即便是灰度相同的网点也会产生不同的效果。[illegible]度高的网点适合贴一些比较细微的地方，比如皮肤、头发等。而密度小的网点适合贴一些近景或表现一些特殊的场景效果。

渐变网点纸是一种特殊的灰网，参看下图。

纵向三道

[illegible]两道

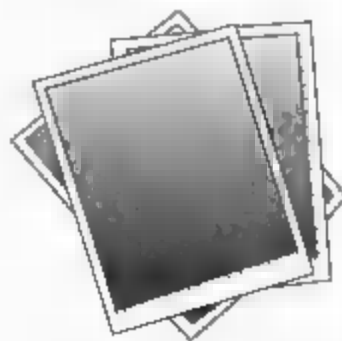
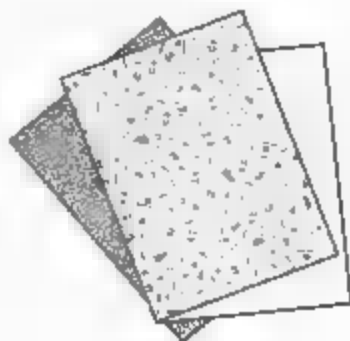
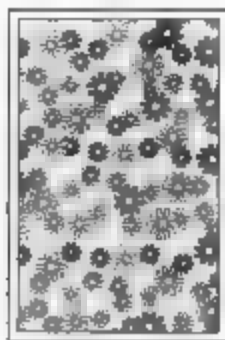
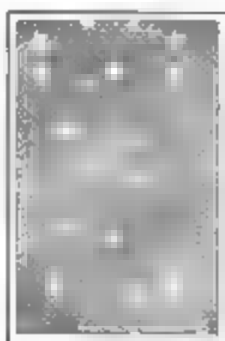
黑白渐变

灰色渐变

网点的灰度一般为10%~80%。90%~100%的灰度已经极其接近黑色，印刷出来的效果跟全黑一样，所以这个阶段的灰度不作为灰网使用。而当灰度低于5%的时候，画面印刷出来是全白的，所以这个阶段的灰度也不作为灰网使用。

# 网点纸的分类

在漫画里除了有表现人物阴影的灰网外，还有表现服装的花网、用来烘托气氛的背景网，用以表现一些特殊漫画情境。下面就给大家介绍一下。

胶质网

无胶纸网

网点纸是制作漫画后期必不可少的材料，主要分为胶质网和无胶纸网。纸网的价格较便宜，随着科技的发展，使用电脑软件对漫画进行加工也越来越方便了。

花网

花网主要用于表现衣物等的特殊质感效果，有美化画面、提高画面形象度的功能。比如在表现西服的时候，我们可以贴上布质感的花网来加强效果。又如在表现女孩子的胸花时，我们可以适当地贴上花纹网点的花网。

背景网

背景网，顾名思义就是用于表现背景气氛的网点。有真实的场景网，也有梦幻般的气氛网。在这里我们运用梦幻气氛网，来烘托整个画面的环境。

给人物上衣贴上灰网。

给人物裙子贴上花网。

在背景中贴上背景网。

# 3 网点纸的使用方法

前面两节我们已经了解了网点纸的基础知识和种类，那么贴网点的过程中该注意些什么呢？有些什么技巧？下面我们举例进行讲解。

## ● 3.1 贴网

贴网是网点表现手法中最简单，也是最基础的操作，要在漫画里表现复杂的网点效果，贴出平网是最基本的方法。下面就具体讲解一下。

### 贴网所需要的工具

割网刀

压网刀

适合大面积的压网，可以用于场景和服装面积多的地方。

美工刀

美工刀和割网刀是贴网点时必须使用的工具。美工刀的刀头可以更换，刀的角度有两种。割网刀也叫笔刀，用于切割网点和刮网。在刮网时，不要用力太大，以免将网纸和桌面划破。

压网笔

适合小面积的压网，在脸部一些精细的地方贴网点时会用到，如果不小贴错网点，也可以用背后的针头将网点揭开。

### 贴网制作流程

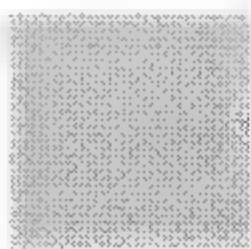
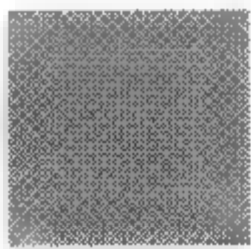
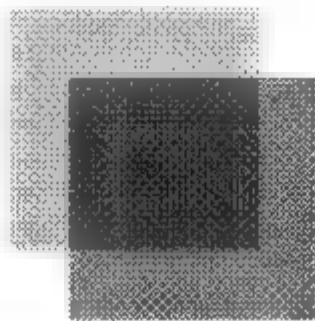
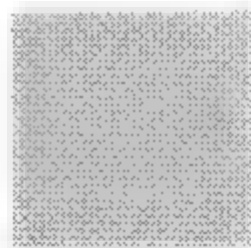
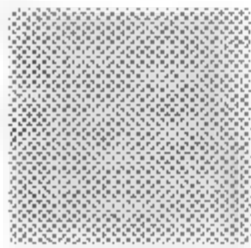
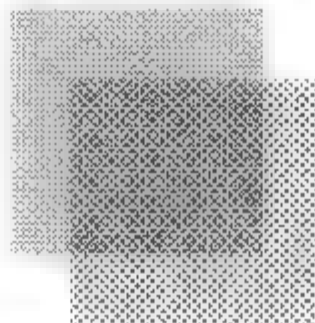
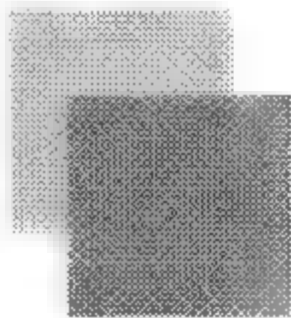
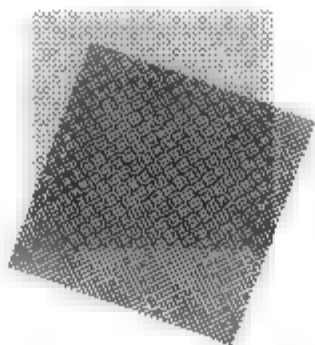
1.首先选一块比人物稍大一些的网点纸贴上。

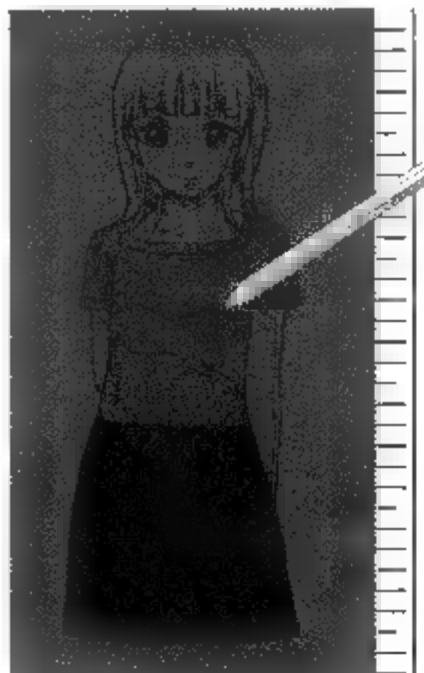
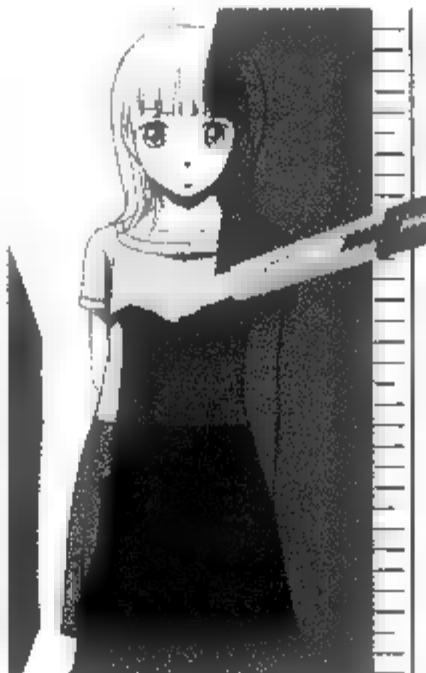
2.再用割网刀沿着衣服的轮廓将多余的部分切割下来。

3.最后再用压网刀轻压网点纸，使网点纸和画面贴合得更紧密，不易脱落。

## ■ 3.2 叠网

网点纸的重叠又叫作“叠网”，从字面上也可以看出来是指两层网重叠在一起的效果。叠网的效果比只有一层灰网的效果看起来更有立体感，这是它的优点。但不是随便拿一张网点纸就可以叠了，如果不小心就会产生网屏，印刷出来的效果就不好看了。下面我们来讲一下避免网屏的叠网方法。

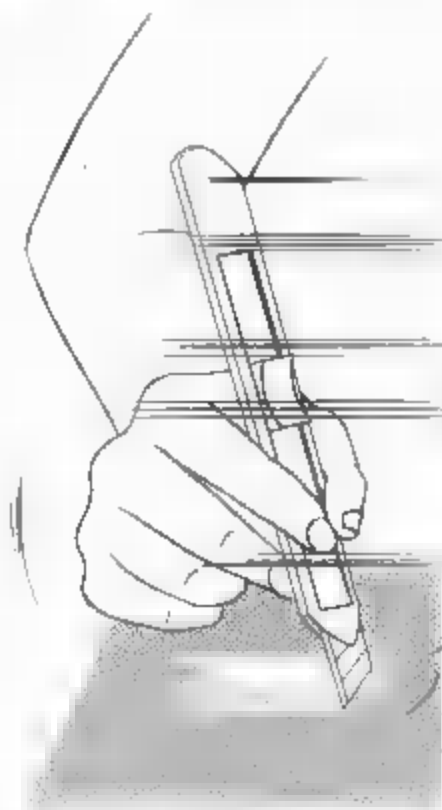
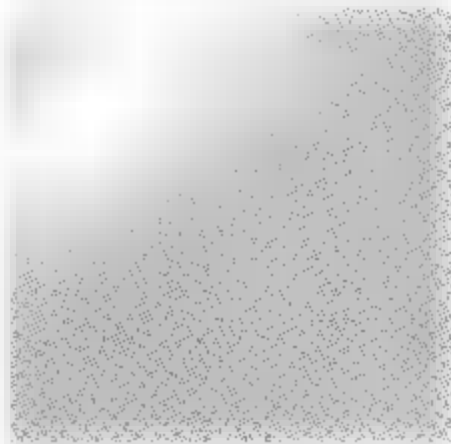
### ■网的基础知识

50L（20%灰度）　＋　50L（40%灰度）

灰度不同，但都是50线，不会产生网屏。

50L（20%灰度）　＋　30L（20%灰度）

灰度虽然相同，但线数不同，会产生网屏效果。

两张灰网重叠在一起，角度一致，不会产生网屏。

两张灰网重叠在一起，角度不同，会产生网屏。

### ■网制作流程

首先在贴了一层平网的漫画人物身上再贴一层灰网，可以先用铅笔轻轻画出阴影部分。

再用割网刀沿着铅笔描画过的地方将多余的网点纸切割下来。

最后用压网刀轻压网点纸，这样叠上一层灰网后，人物显得更有立体感了。

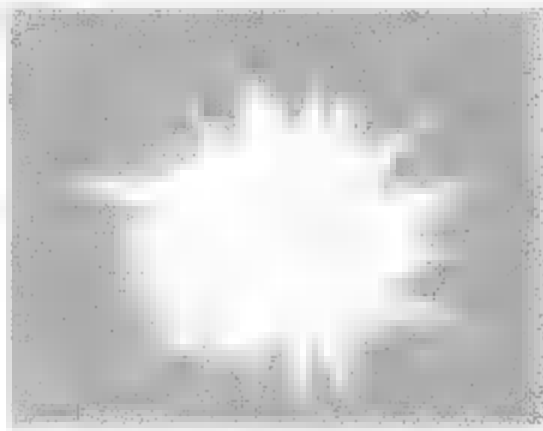
# ● 3.3 刮削

给漫画贴完网点后，为了让画面看上去更加自然，还要通过刮削手法进一步修饰，也就是刮削。

**刮削的基本技巧**

过渡效果

刮渐变网的要点：

1. 要仔细地刮，刮网的范围和角度要事先确定好。
2. 不要一次用力过狠，可先向一个方向刮淡一些，再重新刮第二道，在最亮的地方把多余的网点刮干净。
3. 过渡要自然，有时可以配合橡皮擦擦出朦胧的效果。

闪光效果是指以一点为中心向四周发散式的刮网。

闪光效果

**刮削效果展示**

1. 人物只是通过简单的叠网表现，背景只是贴了一层灰网，整个画面显得死板。

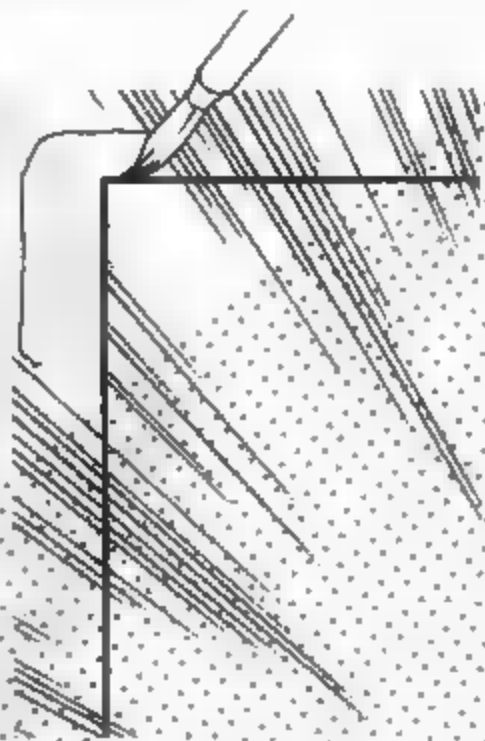
2. 将左上角的背景刮出一些过渡效果，衣服上的阴影也刮一些过渡效果。画面变得有通透感了。

3.在衣服上刮些亮光效果，同时也突出了衣服质感。

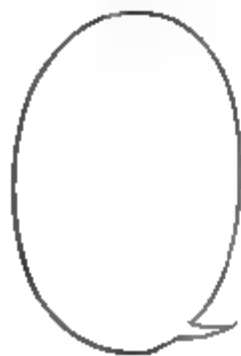
4. 最后在左上角刮出闪光效果，可以表现出阳光的感觉。

漫画特效篇

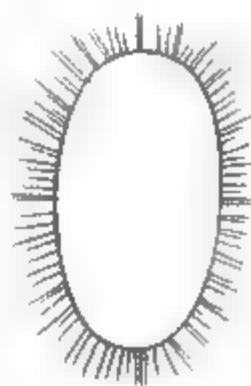
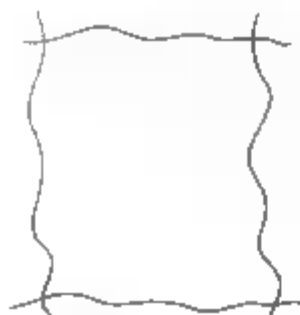
# 后期润色

上一章我们介绍了漫画中网点的制作方法，要完成一页精美的漫画，除了网点，还有很多其他的细节，比如不同情境下所用的对话框样式，还有突出画面张力的各种拟声词，以及各种漫画符号等。这一章我们就一起来学习这些给漫画锦上添花的元素。

# 1 对话框

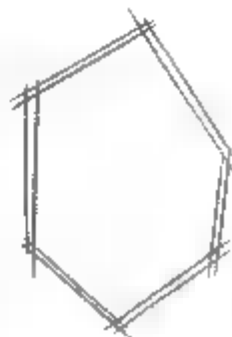
通常人物对话时的对话框采用椭圆形，当然在不同情境下，对话框的样式也不一样。下面举例讲解。

## 对话框的样式

用于一般对话或者个人发言。

加强对话气氛，例如体现高兴的心情。

用于表现情绪高涨或者有气势的回答。

表现强烈的感情。

用于介绍性的文字或者旁白。

用于内心向往时或者做梦时的对话。

体现心理活动与想法。

反映当时的状态。

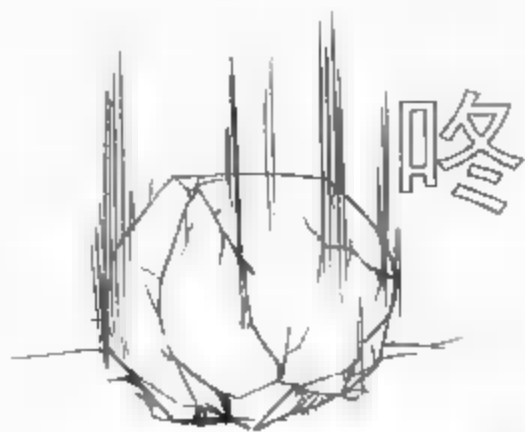
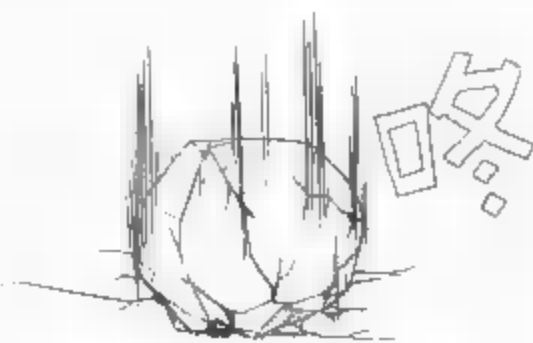
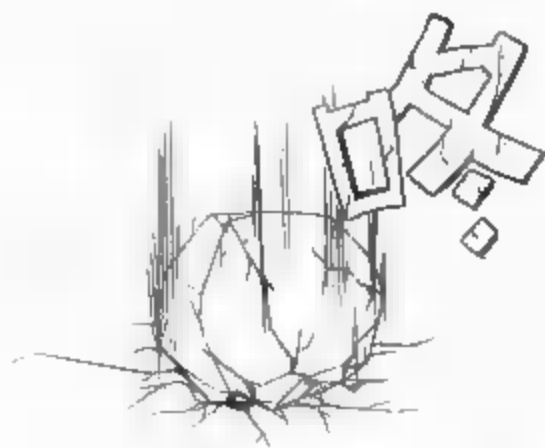
## 对话框与文字的关系

状态普通、没任何激动或者开心的心情。

用了上图的对话框后，体现了内心激动的情绪。

心情更加激动了，而且体现了势在必得的信心。

# 拟音效果

拟音效果是一种特殊的表现方式，漫画不像动画可以直接靠声音来表现人物或事情，而是常常用一些符号化的标志来表现，而且这样的表现方式很鲜明生动，很有意思。

石头掉到地面上后，地面没有产生太多的裂痕，说明不是很重，可以用没有变形过的字体表现。

地面产生了一些裂痕，字体发生了变形，笔画显得更粗，感觉石头也变重了。

石头掉在地面上后砸出了很多裂痕，在字上画出一些石头的裂痕，感觉石头变得更重了。

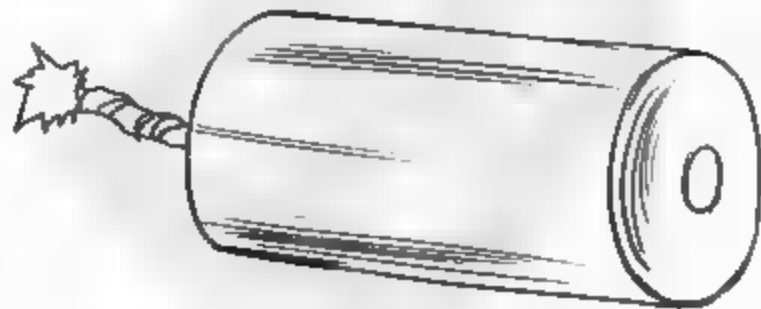
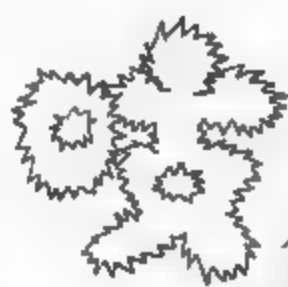
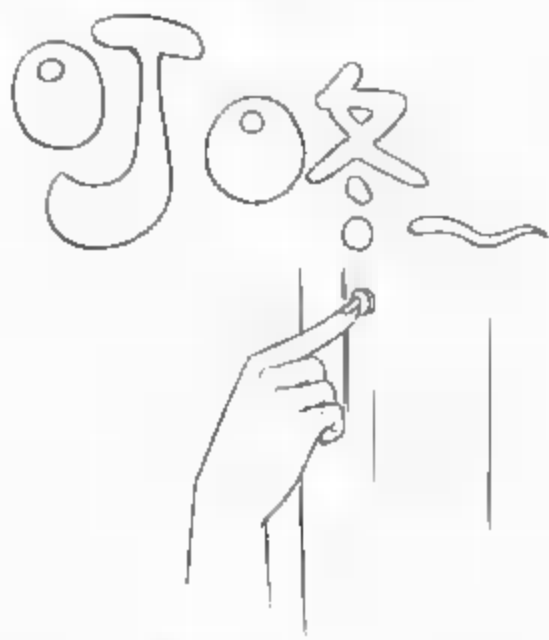
**各种拟音字展示**

叮咚~

啪

刷

嗒

呼~

# 漫画中的小符号

我们在看漫画的时候会看到很多小符号，多是用在人物表情上的，增添了这些符号后，漫画会变得更加有趣生动。

汗滴符号常用于人物无语或尴尬的时候。

青筋符号可以表现人物生气的情绪。

闪光符号，可以表现人物得意或者幻想时的表情。

黑线可以表现人物惊讶或者害怕的情绪。

注意符号可以加强人物一瞬间惊讶的样子。

乱线符号表现人物迷茫或者发呆时的状态。

省略号可以表现人物无语，或者大脑一片空白时的状态。

烦恼表情

惊讶表情

愤怒表情

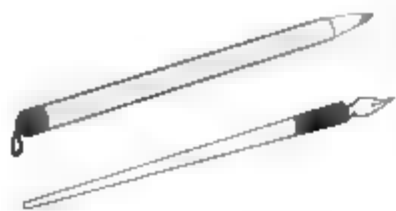
害怕表情

迷茫表情

无语表情

# 4 上墨

上墨一般在上网点之前完成，但如果不需要贴网点，则也可以在最后一步完成。通过上墨为漫画增效，不仅可以突出漫画的立体感，还可以拉开对比度。最常见的是给漫画人物的头发上墨。上墨也可以表现阴影和集中线，甚至用于制作一些特殊效果。下面给大家讲解如何通过上墨为漫画增效。

### 上墨时所用到的工具

毛笔和蘸水笔可以作为上墨时的工具，大面积涂黑可以用毛笔，小面积勾画则可以用蘸水笔。

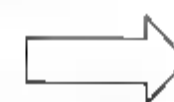
墨水有水溶性和耐水性两种，耐水性墨水主要用于描线，而水溶性墨水则多用于大面积的涂黑。

### 上墨实例制作

1.上墨前首先[illegible]对漫画进行勾线，线稿要保持整洁。

2.可以添加一些阴影，这样画面就有一些立体感了。

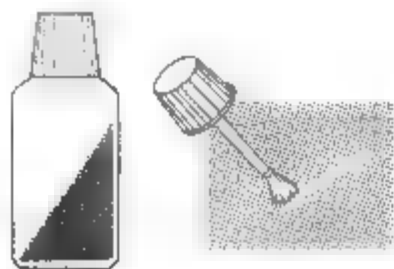
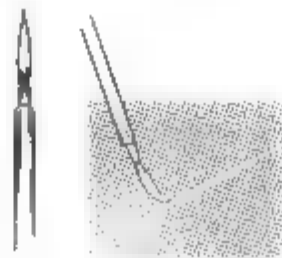
3.在上墨前可以先画出要涂黑的部分，用细线标出来。

4.然后在标出的地方再涂上墨，这样画面已经变得更有立体感了。

5.在空白处排出一些细线，[illegible]着表现服装的质感。

6.最后给裤子贴上网点，区分出色调。

# 修白

修白也是漫画后期必不可少的特效手段，在漫画勾线或者原稿纸上沾到墨水时，修白■可以起到修正的作用，修白可以用白色颜料加水稀释。修白除了可以修正画面，也可以为头发点上高光或者给■■加上高光，下面我们就一起来学习修白的具体用法吧！

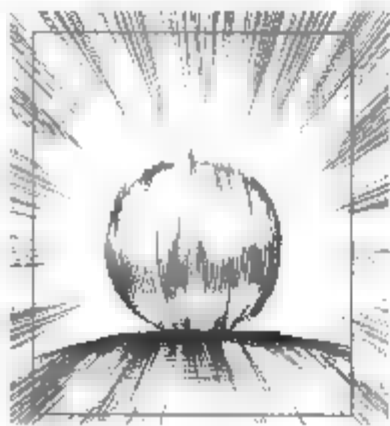
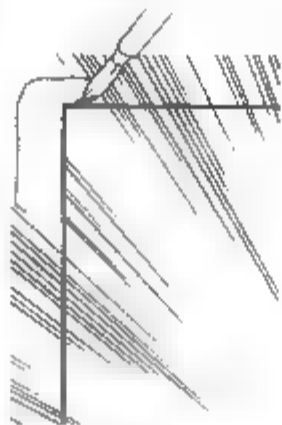
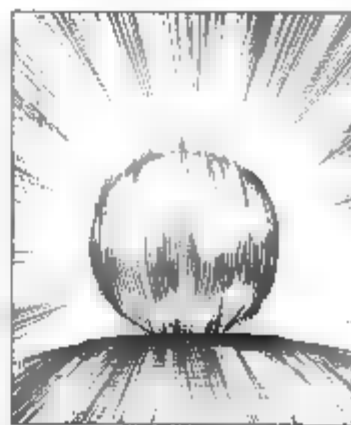
## 修白时所用到的工具

白色颜料：在盖子上有小刷子，虽然比较方便，但不适合涂细微部分。

描笔：蘸上白色颜料使用，可以涂很细致的地方，用完后要及时洗干净，以免颜料干后难以清理。

## 描■修白的用法

倒适量颜料到盘子中。

用■管取水并■入盘中。

用描笔将其混合，即可使用。

## 修白的作用

速度线画出了画框外，需要修正。

用蘸了白颜料的描笔，一口气涂满出框的部分。

修正后画面变得干净了。

没有高光的眼睛显得死板。

利用修白添加高光和反光，眼睛就变得明亮了。

修白前的金发少了些反光。

修白后的金发显得更加闪亮了。

17

漫画特效篇

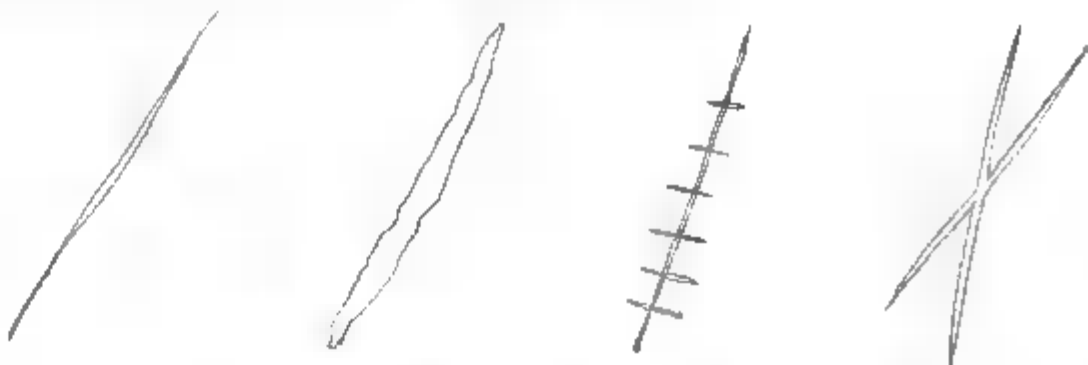
# 图纹特效

前两章我们已经学习了网点的制作以及各种后期制作要领，这一章我们来学习图纹特效的种类及绘制方法。什么是图纹特效呢？顾名思义，图纹特效就是通过添加各种图样或者纹理形成的特殊效果，比如给人物添加纹身、咒印，或给服装添加花边和纹理。

# 1 突出人物个性的方法

除了要设计出漫画人物的脸型、体型及服装外，还要通过添加一些图纹或者装饰突出人物的个性，比如一个普通的人加上刀疤后就显得有些凶狠，加上纹身显得更有气魄。除此之外，还有很多方法可以凸显人物的个性，下面我们就来一起学习吧！

## ● 1.1 刀疤

刀疤是人物受利器重伤后，伤口没有愈合造成的，刀疤让人物看上去更凶残或者更孤独。

因为刀是很锋利的，刀划过皮肤的切口呈竖长形，刀疤的外形如上图所示。有的刀疤较细是因为伤口较浅；有的刀疤较粗，边缘轮廓起伏不平，是因为伤口很深；有的刀疤是缝针后留下的形状；有的刀疤呈交叉形状，是因为划过两刀重叠造成的。

用眼罩遮挡住右眼的伤疤，人物显得很酷。

用头发遮挡住右眼的伤疤，人物显得很颓废。

用布或面巾遮挡着脸上的伤疤，人物显得有些神秘感。

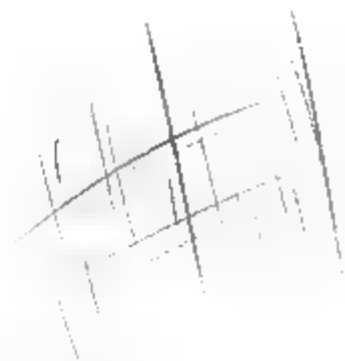
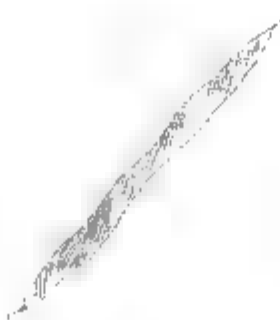
这个小女生鼻梁上有一道刀疤，表情忧郁，显得很悲伤。

中年男子的右眼上有一条刀疤，笑得很阴险。

大叔的右脸上有很多刀伤，像是为了保护别人留下的。

女生的脸上有一道很长的伤痕，比一般女生显得凶狠一些。

## ● 1.2 烧伤

和刀疤不一样，烧伤造成的面积一般较大，伤口的颜色也较深，脸部被烧伤的人物会显得很自卑。

烧伤是因为皮肤直接接触高温物体或受到强的热辐射时所发生的变化。由火焰、高温固体和强辐射热引起的损伤称为烧伤。烧伤的面积会比一般伤痕大很多，颜色也较深。

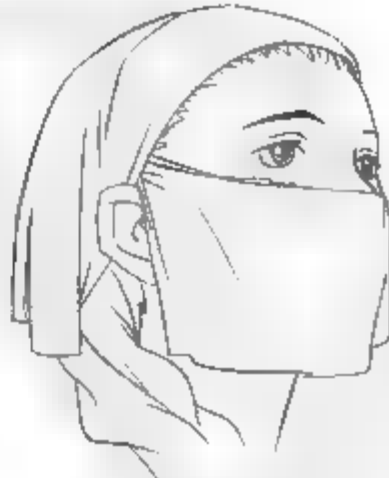
上图的男生脸上烧伤后变得非常自卑，他用头发遮挡住，显得非常颓废。

戴上面具也可以遮挡住伤疤，而且是大面积的遮挡，这样也显得神秘。

眼部烧伤后，可以用墨镜遮挡住。这样可以突出时尚的感觉。

上图中男生用面具挡着右脸，看上去非常神秘。

哭泣的女生用布绑在额头上，但还是挡不住大面积的烧伤。

老爷爷的左边额头连着眼睛都被烧伤了，显得更加沧桑。

中年妇女用纱布把脸遮挡住，不愿意露出来，显得很悲伤。

## ● 1.3 封印

封印可以是咒语、法术或符咒。在漫画中常常用封印表现能力很强的人，或者是为了压制自身邪恶的力量。下面我们就来讲解如何表现封印。

封印可以画在胸前的位置，设计得小巧一些。

封印也可以画在肚脐上，设计成环形的。

封印也可以画在背上，面积较大。

额头上的封印比较常见，上图是用于表现正义人物的封印样式。

如果是表现邪恶人物的封印，可以把封印画得尖锐一些，脸上也可以有一些。

上图中这个大叔额头上的封印像水的标志，可以体现他有操纵水的能力。

上图中青年额头上是月亮的封印，在漫画中较常见，拥有这种封印的人可以表现出高贵的地位。

上图中少女的额头上有一个像眼睛一样的封印，这种封印可以表现具有罕见能力的人物。

上图中少女额头上是一个像火焰一样的封印，可以表现她有操纵火的能力。

## 1.4 卡通贴图

在脸上还可以加上一些漂亮的图案来表现出各种可爱的脸部造型。女生贴上后更加可爱，男生贴上后更显个性。

卡通贴图可以是任何图案，例如动物图案、字母图案等，华丽的水钻贴在脸上也是非常漂亮的。

将水钻贴在眉弓和颧骨位置，显得非常华丽。

在眼睑周围贴上复杂的图腾图案，有神秘感觉。

在鼻梁上也可以贴上图案，显得非常俏皮。

上图中女生脸上贴上了五角星的图案和圆形的水钻，显得更加俏皮了。

上图中男生的脸颊两边贴上了足球和篮球的图案，显得非常运动。

上图中小男生脸上贴着英文字样的WIN，更加突出了他自信的一面。

上图中女生右脸上的图案是一朵花，突出了女生温柔的一面。

## ● 1.5 纹身

纹身代表一个人的个性和信仰，各种样式的纹身图案可以表现不同的魅力。下面就来看看纹身的绘制方法。

### 纹身突出人物魅力

左图中女生动作很性感，体现出女性魅力。

在女生的胸前加上了玫瑰纹身后，显得更妩媚了。

### 身体各部分的纹身表现

粗壮的男生手臂上纹着龙的图案，表现男生勇猛的一面。

女生的背部可以纹上漂亮的图腾，表现神秘感。

脚踝处的纹身图案可以设计得简单一些，体现清纯的感觉。

在手上也可以纹上图案，增加装饰感。

肚子上纹上蛇的图案会显得诡异，也非常个性。

女生胸前可以纹上花朵图案，体现性感和高贵。

## ● 1.6 人体彩绘

人体彩绘比纹身的面积更大一些，可以用人体本身的结构画出一些趣味性的图案，也可以在裸体上画出衣服，表现出好像穿上衣服的样子。

### 不同彩绘的表现

左图的男生右脸上画上了猫脸的图案，表现了诡异的一面。

在臀部画上羊头的图案，显得很有立体感。

男生背后大面积地画上鲤鱼图案，很有气势。一般这种图案都用在"黑道"漫画中。

### 彩绘服装与真实服装的区别

用彩绘画出人物服装的样式，没有褶皱。

胸部的轮廓也要画出来。

就算是紧身的服装，穿在身上后，也会有褶皱。

衣服上要画出褶皱。

画上去的领带没有厚度。

真实的领带要画出一些厚度。

## 1.7 打洞

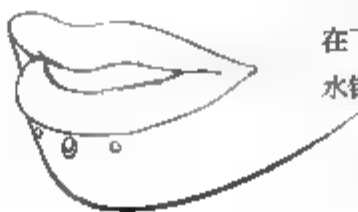
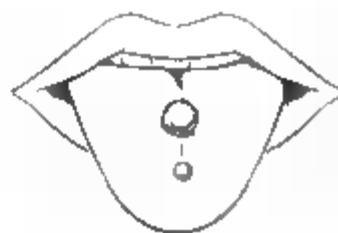
耳环、鼻环是时尚人物经常佩戴的饰品。我们还可以采用在人体的其他部位穿孔佩戴饰物的方式来突出人物的个性。

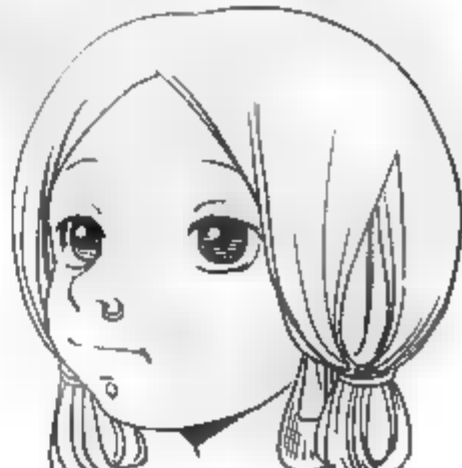
### 打洞效果

在耳朵上穿孔，并戴上耳钉。

在鼻翼一侧戴上鼻环。

在鼻底也可以穿上鼻环。

在肚脐上打上洞，并用饰品装饰。

在下唇沟穿洞，用水钻装饰。

舌头上也可以穿上洞，用珍珠装饰。

### 个性人物展示

# 突出衣服的华丽感

要画出华丽的服装，除了可以设计别样的衣服样式之外，还可以添加一些花纹和花边。下面将举例讲解。

## 2.1 叠加花纹

给服装画花纹时，要注意画出花纹的体积感，不同的人物要用不同样式的花纹来表现。

### 花纹的基本画法

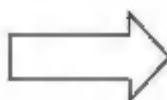
将布平放着，花纹图案是规整平铺的。当布重合在一起时，花纹也随着一起产生变化。

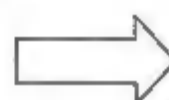
如上图所示，花纹随着拱起的部分一起拱起。

左图中人物衣服上的花纹显得较死板，因为线条太直了，不够真实。

将条纹随着褶皱一起弯曲，这才是正确的画法。

### 设计花纹的要点

适当地添加花纹才是正确的。

不能在衣服上到处都加上花纹，这样反而会破坏效果。

换成横竖条纹的图案就好多了。

左图中男性如果采用花的图案，会显得不伦不类。

## 给不同人物设计花纹

穿和服的少女，可以在衣服的衣角处加上方格图案，有和风的感觉。

温柔的女生裙摆上加上大花图案，显得更加大方。

老奶奶的毛衣上不用全画上花纹，在扣子旁加上菱形图案，不会显得太花哨。

在小男孩的裤子上加上竖条图案，显得清新自然。

男子的异国服装，可以在领边或者袖边加上折线图案。

## ● 2.2 添加花边

给衣服加上花边，也可以增添人物魅力，给女生的衣服添加花边可以突出可爱的一面，给男生的衣服加上花边可以突出华丽感。

**通过添加花边美化人物**

左图中女生穿着的睡衣样式普通。

左图中男生穿着西服很潇洒，但里面的衬衣样式较普通。

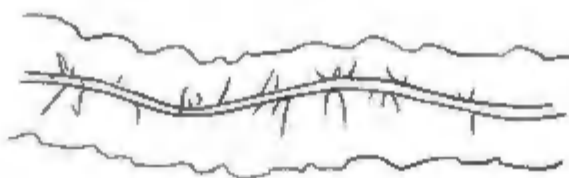
左图中女生的裙子和上衣相比，显得较单调，搭配起来不好看。

添加花边后，人物变得更可爱了。

在里面衫衣的扣子处加了花边，并围上花边样式的领巾，袖子也是华丽的花边样式，人物看上去更显高贵。

将裙子的样式改成百褶裙，并给裙摆画上[illegible]丝花边，[illegible]体看上去精神许多了。

**各种花边展示**

责任编辑 | 韩 光 [illegible] 王 [illegible]
[illegible] | 彭 [illegible]
[illegible] | [illegible]


**《超级动漫大图鉴》系列图书**
**是一套集技法讲解与图鉴素材**
**为一体的综合性漫画教程。**

在本书中，每个知识点之后都提供了与其相关的大量精美图例。全书内容、结构设置使得漫画学习体系更加合理，学习过程更加有趣。读者在学习每一个知识点后都能快速参照相应的图例进行练习与创作。

**技法讲解**
**+**
**图鉴素材**
**漫画创作的参考手册**
**与灵感来源！**

## 六篇共17章内容包含：

- 美少女
- 美少年
- Q版人物
- 个性化角色
- 虚构角色
- 动物
- Q版动物
- 动物拟人化
- 道具
- 美食
- 人文场景
- 自然景观
- 人物组合
- 人物与场景
- 网点运用
- 后期润色
- 图文特效

上架建议
动漫／卡漫技法

ISBN 978-7-5153-0391-8
9 787515 303918 >
定价：59.90元